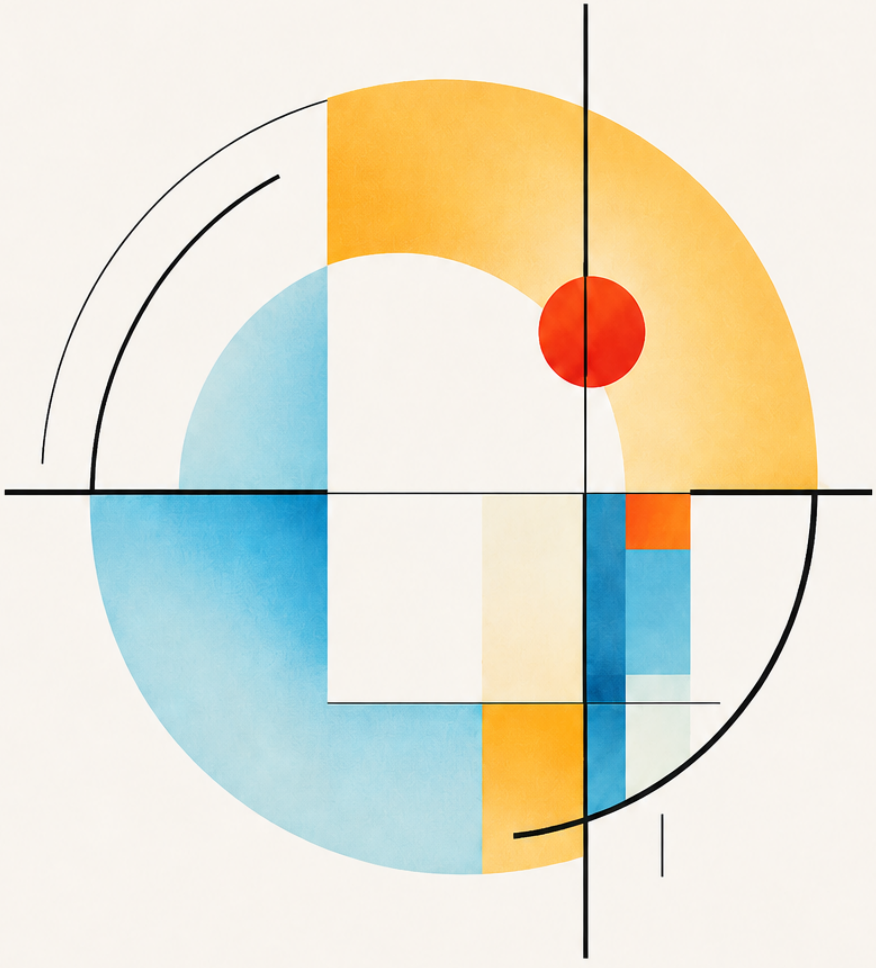
ИГРА

В ПЕСОЧНИЦЕ



РОМАН КОБЗАРЕВ

Оглавление

Игра в песочнице 4

Благодарности 6

Предисловие для геймдизайнеров и философов 8

Вступление 12

О чем эта книга 13

Песочница №3 16

Часть 1. Из чего состоят игры 19

Что такое игра 20

Феноменальный компас 24

Функциональное и феноменальное 30

Часть 2. Как работает искусство 35

Эстетический опыт 36

Как работает искусство 41

Как работает геймдизайн 48

Осмысленная игра 56

Часть 3. Игры в песочницах 64

Что такое открытые игры 65

Модель игры 73

Что такое песочница? 81

Игра в песочнице 88

Игра на выживание 93
Проблема оптимизации 98
Бессмысленная игра 103

Часть 4. Песочница №3 **108**

Как играть в открытые игры 109
Смысл сообщества 113
Парадокс Соломона 118
Еще больше песочниц 121
Сумеречная зона 124
Моральный выбор 130
Культура игры 138

Часть 5. Магическая диссоциация **141**

Внутри магического круга 142
Контролируемая диссоциация 145
Интеграция и разделение 150
Поток 154
Нарративный подход 160
Ролевая игра 167
Роль второго плана 173
Ловушка идеализации 179
Магическая зона 184

Игра в песочнице

© Роман Кобзарев, 2026.

Посвящается моей дочери

Благодарности

Огромное спасибо всем, кто поддерживал меня, кто был и продолжает быть рядом со мной.

Больше всех заслуживает благодарности моя бывшая жена, Ольга Кобзарева. Без ее помощи и поддержки я бы вряд ли взялся за написание этой книги. Возможно, она даже больше меня хотела, чтобы эта книга появилась на свет. Оля, несмотря на все сложности в нашей личной жизни, всегда верила в мои способности и всегда была готова прийти мне на помощь в сложной ситуации. Спасибо тебе за поддержку!

Спасибо моей подруге, Софии Буйдо, которая на протяжении трех лет поддерживала меня в моей собственной игре. Мы рассказывали друг другу свои истории, и эти разговоры помогли мне лучше представить, каким должно быть сообщество "Песочница №3". Можно сказать, что наша дружба и стала самой первой песочницей.

Спасибо Вере Суровой, которая была моей музой. Благодаря ей я сумел найти правильное начало для этой книги. Вера — та единственная, рядом с кем мне было легко писать и не хотелось закрыться в отдельной комнате ради комфорта творческого процесса.

Спасибо моему другу Роману Анисимову, который десять лет назад направил мои мысли в правильном направлении, рассказав мне про вкус жизни.

Огромной благодарности заслуживают мои родители, которые поддерживали меня не только во время написания этой книги, но и всю мою жизнь.

И конечно, спасибо моей дочери Катрин, которая помогала мне с редактированием этой книги и была одним из первых ее читателей. Эта книга написана в первую очередь для тебя — я хотел показать тебе, что этот мир намного интереснее, чем кажется на первый взгляд.

Предисловие для геймдизайнеров и философов

Хотя эта книга рассчитана на широкую аудиторию и написана в популярном стиле, все же в ней поднимаются очень важные вопросы о природе игр, об эстетическом опыте и о том, как можно такой опыт сознательно проектировать.

Если вы практикующий геймдизайнер, интересуетесь философией игр или вообще философией, эта книга может указать вам на интересные идеи, которые уже давно присутствуют в различной литературе, но, к сожалению, несмотря на всю их важность, до сих пор не стали широко известными.

Возможно, что экзистенциальное значение игре впервые начал придавать Фридрих Шиллер, который в конце XVIII века писал, что человек "полностью человек только тогда, когда играет".

А уже намного позже, в начале XX века, идеи Шиллера стал развивать австрийский философ Мориц Шлик, который говорил о том, что смысл жизни стоит искать в таких формах деятельности, которые ценны сами по себе, и все эти формы он связывал с игрой.

Почти сразу за Шликом, в тридцатых годах, появились еще две важные работы: "Искусство как опыт" Джона Дьюи и "Homo Ludens. Человек играющий" Йохана Хёйзинги.

Джон Дьюи продемонстрировал, что эстетический опыт создается не только искусством — он возникает в самых простых жизненных ситуациях. А Йохан Хёйзинга показал, что игра

находится в самом фундаменте человеческой культуры и даже этой культуре предшествует. Идеи Хёйзинги, можно сказать, дали начало целому направлению по изучению игр, которое позже оформилось как Game studies.

Одна из задач этой книги — объединить идеи Дьюи с концепциями из Game studies и показать, что между традиционными видами искусства и играми нет принципиальной разницы. И в то же время важно увидеть, что между искусством и повседневной жизнью также нет никакого фундаментального разделения. Мы можем использовать искусство и геймдизайн в самых различных ситуациях в реальном мире.

Но чтобы добиться этой цели, нам понадобится концепция открытых игр.

Открытые игры также упоминаются в различной литературе, но до сих пор не стали общепринятым понятием.

О них пишет Йохан Хёйзинга, хотя он не использует такого определения. О них пишет Бернард Сьютс в своей книге “The Grasshopper: Games, Life and Utopia”, хотя использует это понятие в узком смысле для игр, которые не имеют конечной цели.

Об открытых играх пишут Кэти Сален и Эрик Циммерман в своем фундаментальном труде "Rules of Play: Game Design Fundamentals". Они говорят об играх как об открытых и закрытых системах, и в этой книге я тоже буду использовать похожий подход.

И, конечно, стоит упомянуть такого автора, как Мигель Сикарт, который в своей книге "Play Matters" также делает упор на игровом отношении к жизни. Он пишет о том, что игра не

является просто видом досуга, игра — это способ понимать и проживать реальность.

Но я хочу подчеркнуть, что, при всем моем уважении к вышеперечисленным авторам и их идеям, я сам не стремлюсь к академическому подходу. Мне недостаточно понять, как устроены игры в теории. Я подхожу к этой теме весьма прагматично и даже эгоистично — я хочу, чтобы моя собственная жизнь была похожа на игру и ощущалась как игра. Любые идеи, теории и объяснения, которые помогают мне приблизиться к этой цели, я возьму на вооружение, а все остальное отброшу без сожалений.

Я не ставлю перед собой целей придумать новую теорию или технологию — я думаю, что геймдизайн на данном этапе своего развития уже обладает настолько мощными инструментами, что способен фундаментально объединить самые разные виды искусств, и даже превратить в искусство саму жизнь. Моя же задача — просто показать вам эти инструменты, может быть, иногда с неожиданной стороны.

Если я и использую по ходу книги какие-то неизвестные определения, например, такие как высоко- или низкофункциональные игры, то только потому, что это позволяет на практике объединить игры и другие виды искусств (например, литературу и кино), а также потому, что эти слова и так интуитивно понятны.

В идеале, любая идея в этой книге должна иметь практические последствия. И если у вас вдруг возникает вопрос "А как это работает?" или "А зачем это нужно?", и вы не находите на него ответ в самой книге, значит, мне еще есть над чем работать. Пожалуйста, приходите в наше сообщество и задавайте

эти вопросы, и я постараюсь на них ответить.

Вступление

Я хочу жить в мире, созданном искусством, а не просто украшенном им.

Бэнкси

О чем эта книга

Эта книга написана ради двух целей.

Первая — рассказать вам о том, что такое открытые игры, как они устроены и как в них можно играть.

Вторая — пригласить вас в сообщество людей, которым нравится играть в такие игры.

Что такое открытые игры?

Это игры, которые не имеют четких границ и правил, часто даже не называются играми, но все же ощущаются или могут ощущаться как игры.

Открытые игры являются частью реального мира. Они не отделены от реальности, а буквально в нее встроены. Это могут быть путешествия, различные виды бизнеса или творчества, романтические отношения, поиск смысла жизни, духовные практики и даже теории заговора.

Это игры с высокими ставками и самыми сильными эмоциями. В них больше всего творческой свободы. Это игры, которые ощущаются как настоящая жизнь.

А может быть, сама жизнь и есть самая масштабная, глубокая и насыщенная эмоциями открытая игра.

Или она могла бы ею быть.

Или мы могли бы ее сделать такой игрой.

Но для начала нам придется понять, как устроены игры вообще и чем открытые игры отличаются от традиционных.

Традиционные (или закрытые) игры функционально отделены от остального мира местом, временем и правилами. Они происходят как будто в отдельной реальности. Любые действия в таких играх имеют смысл только внутри них самих. Шахматные фигуры теряют свое значение в реальном мире, как и деньги из Монополии.

Проблема закрытых (традиционных) игр в том, что пока мы в них играем, наша обычная жизнь как бы встает на паузу, а когда мы возвращаемся в реальный мир, то, к сожалению, перестаем играть.

У открытых игр нет такого недостатка. Они не противопоставляют себя жизни, они — ее часть. Но проблема в том, что как раз поэтому мы часто их и не замечаем. Мы просто проживаем жизнь, хотя могли бы в нее играть.

А на деле жизнь часто представляет из себя непрерывную работу, быт, рутину, борьбу с обстоятельствами, где иногда удается выкроить немного времени для отдыха и развлечений. При этом традиционные игры часто воспринимаются как способ заполнить это свободное время. Многие видят игры как форму досуга или эскапизма, как что-то несерьезное, чем можно заниматься исключительно ради удовольствия.

Но я думаю, что это ошибка, которая в буквальном смысле может стоить нам жизни. Я имею в виду то содержание жизни, которое мы теряем вместе с упущенными игровыми возможностями.

И в этой книге я надеюсь эту ошибку исправить (хотя бы частично) и показать вам, что игры могут быть не только развлекательными и несерьезными. Что они могут быть самыми разными: логическими и эмоционально насыщенными, про-

стыми и сложными, поверхностными и глубокими, веселыми и драматичными.

Я надеюсь убедительно вам продемонстрировать, что жизнь и игра — это не два разных процесса, не противоположности. Что любые жизненные ситуации могут ощущаться как хорошее искусство. Что те инструменты, которыми владеют лучшие писатели, режиссеры и геймдизайнеры, можно и нужно использовать в реальном мире.

Но рассказать вам об этом в теории — это одно, а показать на практике — это уже совершенно другое. Одних аргументов и даже красивых примеров может быть недостаточно. Чтобы увидеть реальную ценность открытых игр, стоит попробовать в них сыграть. Но поначалу это может быть непросто, особенно если играть в одиночку.

Поэтому я также приглашаю вас пообщаться с теми, кто, как и вы, захочет попробовать поиграть в открытые игры.

Песочница №3

Песочница №3 — это очень простая идея сообщества, которое создается и существует вокруг темы открытых игр и обмена игровым опытом.

Вас интересуют открытые игры, вы хотите в них играть, вы пробуете в них играть, вы встречаетесь с теми, кто тоже хочет играть, и рассказываете друг другу о том, как вы играете.

А дальше такой простой подход может принимать самые различные формы.

Например, вы можете представить себе сообщество как писательскую группу, в которой каждый участник пишет автобиографический роман и одновременно проживает его в реальном времени. Может быть, вы и сами один из таких участников и приходите на встречи, чтобы послушать лучшие фрагменты из чужих произведений и поделиться своими историями.

Или, может быть, вам ближе стиль мышления геймдизайнера, и вы обмениваетесь опытом с другими геймдизайнерами. Вы обсуждаете, какие игровые подходы работают в реальном мире, а какие нет, ищете лучшие игровые механики.

Или, скажем, вам нравятся ролевые игры и вы хотите примерить на себя новую роль, не навязанную людьми из вашего привычного окружения.

Песочница №3 может быть также похожа на философский клуб, в котором игра — это новый способ взглянуть на мир и обнаружить в нем новый смысл. Или множество разных смыслов. Здесь можно обсудить те вопросы, которые вам не с

кем обсудить в обычной жизни.

Вы можете прийти в песочницу, чтобы просто отключиться от скуки и утилитарности повседневной жизни. Здесь от вас никто ничего не требует, и никто не навязывает вам ту или иную роль и способ игры.

Здесь никто вам ничего не продает и ни в чем вас не убеждает. Песочница №3 — это свободное, неформальное и некоммерческое сообщество, которым никто не управляет. Оно создается и развивается силами самих участников.

В Песочнице №3 нет никакой иерархии — это горизонтальное сообщество, где все участники обладают равными правами и возможностями.

Это место для творчества.

Вы можете сами создать свой вариант сообщества, свою песочницу, со своими правилами и особенностями, и позвать туда тех, с кем вам будет интереснее всего играть и общаться.

Подробнее обо всем этом мы поговорим в четвертой части этой книги.

Главное — помните, что наше сообщество не требует от вас никаких специальных знаний и навыков, а эта книга — всего лишь набор интересных и, я надеюсь, полезных идей, которые помогут вам быстрее освоиться в этой теме и улучшить качество вашей игры здесь и сейчас.

Но прежде чем планировать свою игру, нам стоит сначала немного разобраться в том, как вообще устроены игры.

Проблема в том, что никто этого точно не знает, и никто до конца этого не понимает.

Но кое-что нам все-таки известно.

Часть 1. Из чего состоят игры

Противоположность игре — не работа. Противоположность игре — депрессия.

Брайан Саттон-Смит

Что такое игра

Зачем нам вообще понимать, что такое игра? Зачем эти скучные определения?

Очень просто. Нам нужно понять, во что можно играть, во что нельзя. А во что вроде бы играть нельзя, но если очень хочется, то можно. И если определение игры у нас неточное, то может так быть, что во что-то играть было можно, а мы об этом просто не знали.

Но тут возникает первая проблема — никто точно не знает, как определить игру. Ни теоретики из Game studies (гейм стадиз — это такая академическая область, которая изучает игры), ни практики-геймдизайнеры до сих пор не пришли к какой-то одной формулировке.

В книге "Геймдизайн" (которую я бы назвал лучшим на данный момент учебником по геймдизайну) ее автор Джесси Шелл разбирает пару десятков различных определений и показывает, что каждое из них не способно описать все многообразие игр.

Какое определение игры мы не возьмем, всегда можно найти пример игры, которая находится за его рамками. Например, одно из самых известных определений игры дал Бернард Сьютс: "Игра — это добровольное преодоление необязательных препятствий". Чисто интуитивно, это очень хорошее определение, и оно ухватывает суть очень многих игр.

Но далеко не всех.

Подумайте, например, про ролевые игры — в их основе больше воображения и погружения, чем преодоления препят-

ствий. Это не значит, что определение Сьютса плохое — оно просто недостаточно широкое. Оно больше про функциональность игр, а в ролевых играх феноменальный и эстетический опыт чаще важнее функционального.

Но все же получается, что если мы будем думать как Сьютс, мы потеряем из виду многие ролевые игры. А мы, допустим, не хотим ничего терять.

Например, задумывались ли вы о том, что, возможно, вы играете в ролевую игру, когда смотрите захватывающий сериал или читаете любимую книгу?

Казалось бы, какая же это игра, если вы ничего не делаете? А вы точно ничего не делаете? Вы не переживаете за героя? Не обдумываете за него, как ему справиться с теми или иными трудностями? Не злитесь? Не радуетесь? Не плачете?

И кто сказал, что этого всего недостаточно, чтобы назвать книгу или фильм игрой, пусть и ролевой, или, например, низкофункциональной игрой? Ведь единого определения игры до сих пор нет.

Я предлагаю вот что.

Давайте сделаем хитрый, но очень практичный ход: придумаем такое широкое определение игры, чтобы в него точно попали все возможные игры. А если одновременно в это определение попадет что-то еще, что игрой не является, мы эту проблему решим потом, уже на практике, сделаем исключение из нашего определения или просто не будем в это играть.

Допустим, я говорю, что игра — это любая активность, которая создает эстетический опыт.

Хорошо, но тогда получается, что если я ем мороженое, которое имеет богатый и насыщенный вкус, то это тоже игра? А кажется, что нет.

А если посмотреть не на меня, а, скажем, на трехлетнего ребенка, который ест мороженое — это больше похоже на игру? И вообще, можно заметить, как дети постоянно играют с едой, а мы, взрослые, их постоянно отучаем от этого. Зачем, кстати? Почему мы считаем, что еда — это не игрушка? И вообще, что в нашей жизни может быть игрушкой, а что нет? И что такое игрушка?

До ответов на эти вопросы мы дойдем чуть позже. А пока я просто обращаю ваше внимание на то, что чем более широкое определение мы придумаем для игры, тем больше у нас возникает интересных вопросов по поводу того, что такое игра, и где находится граница между игрой и не-игрой.

Со временем мы поймем, что никакой четкой границы попросту нет и быть не может.

Кстати, есть еще проблема в том, что в русском языке слово игра означает сразу две вещи. Игра — это игровой процесс, часто неорганизованный и возникающий сам по себе, допустим, когда дети носятся на детской площадке — то, что в английском называется словом *play*. А есть игра как система или как устойчивая форма игрового процесса (например, игра в догонялки), которую в английском называют *game*.

И тогда мы можем немного уточнить наше "широкое" экспериментальное определение.

Игра (в смысле play) — это активность, которая создает эстетический опыт. А устойчивые, узнаваемые или общепринятые

формы такой активности — это игры (в значении games). Как вам такое определение?

Кажется весьма абстрактным.

Хорошо, а что значит эстетический опыт? Не получается ли так, что мы одно непонятное слово "игра" заменили другим непонятным словом "эстетический опыт"?

Нет, не совсем. Да, нам придется разобраться в том, что такое эстетический опыт, но зато мы уже начинаем понимать, что игра — это "что-то про качество опыта".

Возможно, что как раз в самом качестве опыта и стоит искать разницу между игрой и не-игрой.

И я обещаю сейчас вам эту разницу показать наглядно в очень простом мысленном эксперименте. Кстати, мысленные эксперименты — это тоже открытые игры. И эту конкретную игру мы назовем "феноменальный компас".

Феноменальный компас

Этот эксперимент покажет нам, из чего состоят и откуда возникают все игры, искусство и, может быть, даже смысл жизни. Но в начале никакого компаса у нас нет, а есть только одна кнопка.

В книге "Геймдизайн" Джесси Шелл предлагает такой мысленный эксперимент. Представьте, что у вас есть программа, которая называется "Большая красная кнопка", вы ее нажимаете и она за вас заполняет налоговую декларацию. Потом представьте себе другую такую же программу с красной кнопкой, нажав которую, вы сразу выигрываете в игру Angry Birds (это та игра, где вы стреляете птичками в свиней и их домики).

Очевидно, говорит Джесси, что вторая кнопка, в отличие от первой, не имеет никакого смысла, это была бы худшая игра на свете. Но он считает, что главное отличие двух ситуаций состоит в том, что в первом случае кнопка делает за нас то, что мы *должны* сделать, а во втором случае то, что мы *хотим* делать сами.

Но лично меня такое объяснение не устраивает. Я помню, как в детстве мне мама постоянно говорила, что есть слово "хочу", а есть слово "надо", но так и не объяснила мне, откуда берется это противоречие и можно ли его как-то разрешить, вместо того, чтобы просто делать как сказано.

Возможно, что я наконец с этим разобрался.

Обратите внимание, что в случае с налоговой декларацией красная кнопка выполняет вместо меня определенную функцию, и для меня в таком опыте нет никакого важного содер-

жания, кроме самой этой функции. Цель достигнута, функция выполнена — все.

Внутри игры Angry Birds тоже вроде есть какая-то функция и цель — нужно попасть птицей по свинье. Есть даже показатели эффективности этой функции — чем больше свиней пострадает, тем больше очков получишь. Но кроме этой функции есть что-то еще. И это "что-то еще" даже важнее самой функции.

Но что это? Процесс стрельбы птицами из рогаток? Расчет траектории? Смешные свиньи в касках? Разваливающиеся как доминошки укрепления? Визуальная эстетика? Веселая динамика? Все вместе?

Так сразу сложно понять, в чем дело. Пока мы можем быть уверены только в одном — добавление красной кнопки в игру и ее нажатие сразу бы уничтожило весь ее смысл. Кнопка делает из игры что-то прямо ей противоположное — исключительно функциональный механизм. Вот она, разница между игрой и не-игрой, которую мы ищем.

Правильно?

Если внутри какой-то деятельности есть "волшебная" кнопка, которая сразу приводит нас к конечному результату, но мы ее нажимать не хотим, то возможно, что это игра. А если мы выбираем нажать кнопку, то это не игра, а просто необходимость. Так?

К сожалению, все не так просто.

Давайте немного усложним этот мысленный эксперимент и примерим его на разные жизненные ситуации.

Допустим, кнопка у нас становится все более волшебной, она может сделать все, что я мог бы сделать сам, но она что-то потребует взамен — например, мое время. Для меня же это будет выглядеть так, как будто я переношусь в будущее, в тот момент, когда все готово.

Например, мне нужно сделать что-то несложное, но скучное: прибраться в квартире или сходить за продуктами. Я нажимаю кнопку, квартира убрана, продукты в холодильнике, но прошла пара часов. Если в какой-то деятельности нет никакого смысла, кроме конечного результата, то почему бы не пожертвовать временем, которое я бы все равно потратил. Я же ничего не теряю, правильно?

Допустим, я хожу на скучную и ненавистную мне офисную работу. Почему бы не пропустить денек? Позавтракал, нажал кнопку, и уже сразу ужинаю под любимый сериал.

Но почему мне все же кажется, что я что-то теряю? И что конкретно я теряю? Время? Сознание?

Хорошо, а если взять задачу посложнее? Допустим, я могу заработать миллион долларов, но мне понадобится двадцать лет тяжелого труда, дисциплины и аскетизма. Нажму ли я тогда эту кнопку?

А если представить сразу все, абсолютно все цели в жизни, которых я способен достичь, то, нажав кнопку, я что, просто сразу умру?

Тут уже начинает казаться, что либо сама кнопка теряет всякий смысл, либо его теряет вся моя жизнь. Что-то тут не так.

На самом деле — все так.

Просто подумайте о волшебной кнопке как об очень мощной и универсальной технологии. А дальше вам нужно решить, где эта технология нужна и имеет смысл, а где нет.

В игре Angry Birds кнопка не имеет смысла, потому что это игра. В моей жизни кнопка точно так же окажется бессмысленной, если предположить, что моя жизнь — это игра, или она могла бы быть игрой.

А если моя жизнь — не игра, а просто цепочка целей, которые достижимы с помощью достаточно мощной технологии, то тогда кнопка нужна, но моя жизнь при этом не имеет никакого смысла, кроме чисто функционального. Я просто существую ради выполнения какой-то функции.

Но все это звучит как-то очень радикально и депрессивно. Как будто нужно отказываться от целей и технологий, чтобы жизнь имела смысл. Особенно радикально это звучит на фоне самой большой и самой волшебной кнопки под названием "искусственный интеллект".

На самом деле, все не так страшно. Радикализм возникает из дизайна самого эксперимента, а точнее, самой кнопки. Он возникает из того, что у кнопки есть всего два положения: "нажать" и "не нажимать". Но если добавить множество промежуточных состояний, все встанет на свои места, и все станет намного понятнее.

Посмотрим на более реалистичный пример.

Допустим, я живу в большом городе, и мне нужно попасть из точки А в точку Б. Нажать ли мне волшебную кнопку, чтобы сразу оказаться в пункте Б, или нажимать ее только, чтобы преодолеть какие-то отдельные отрезки пути?

Наверное, зависит от контекста. Что за путь предстоит? Насколько он сложен и интересен? Как добираться, пешком или на транспорте? Что меня ждет в конце пути?

Хорошо, давайте разделим мой путь на отдельные отрезки, посмотрим на содержание каждого из них и подумаем, где мне захочется или не захочется нажимать кнопку.

Вот я иду вдоль грязной промзоны — тут я не вижу никакой ценности. Нажимаю.

Однотипная советская застройка — вычеркиваем. Иду мимо офисных зданий, а навстречу мне идут мрачные люди, уткнувшись в свои телефоны. Нет, неинтересно — пропускаем.

Девушка проходит мимо и улыбается мне. Оставляем.

Подслушал интересный разговор парочки, что шла за мной. Сохраняем.

Чувствую теплый ветерок на своем лице после долгой холодной зимы. Вижу, как солнечные блики движутся по траве и стенам зданий. Чувствую запах свежей выпечки и кофе...

Вы понимаете, о чем я?

Чем больше я нахожу ценных деталей, тем меньше моментов я был бы готов вычеркнуть волшебной кнопкой. Я даже вдруг могу понять, что мне просто нравится идти, двигаться, чувствовать напряжение в ногах, обращать внимание на новые детали. В какой-то момент, возможно, я пойму, что мне вообще не нужна волшебная кнопка.

Совсем не нужна?

Да, потому что я не могу знать заранее, что точно будет в том моменте, который я пропущу. Чтобы это узнать, мне нужно этот момент прожить, увидеть и прочувствовать его содержание.

Но все же ценность всех этих моментов не будет одинаковой. Если я не нажал кнопку, это автоматически не сделает мой путь ценным. Может быть, никакой ценности нет, а может, я просто пока не понимаю, в чем эта ценность состоит, или не могу ее объяснить. Но я все же пытаюсь ее измерить. Я чувствую, что в этом моменте больше ценности, а в этом меньше. Я уже не использую двоичную логику, не пытаюсь включить или выключить жизнь, я оцениваю ее содержание и пытаюсь в нем сориентироваться.

Это уже не волшебная кнопка, а компас. И компас этот — уже вполне реальный когнитивный механизм, а не просто мысленный эксперимент. А феноменальным я его называю потому, что он помогает мне ориентироваться в феноменальном измерении моего опыта.

А зачем мне нужно в нем ориентироваться?

Потому что в этом измерении как раз и находится тот самый эстетический опыт, который мы ищем, который нам нужен, чтобы понять, как устроены игры.

А что такое это феноменальное измерение?

А вот понять это уже намного проще.

Функциональное и феноменальное

Давайте пока сделаем некоторые важные выводы из нашего мысленного эксперимента.

Можно заметить, что у нашей жизни, а точнее, у нашего опыта есть как бы два аспекта, два измерения. *Функциональное* — это те ситуации, где нам хотелось нажать волшебную кнопку, и *феноменальное* — те ситуации, где у нас присутствует какое-то содержание жизни, которым мы не готовы пожертвовать.

Функциональное — это то, что мы знаем, умеем, делаем, чтобы достичь какой-то цели, решить проблему, или то что мы делаем по какой-то причине. Если мы уберем эту причину, то функциональное измерение обесценится. Например, я сейчас пью кофе. Почему я это делаю? Потому что мне нравится его вкус, и потому, что я хочу взбодриться. Но если я уже бодр, и пью кофе исключительно ради вкуса, то в этом опыте осталось только феноменальное измерение, а функциональный смысл исчез.

Феноменальное — это то, как мы ощущаем мир и себя в нем в позиции от первого лица. Это поток субъективного опыта. Это то, что современные философы вкладывают в понятие "сознание". Они даже используют термин "феноменальное сознание". Этот опыт не требует какого-то контекста, он понятен сам по себе, он самоочевиден, его ценность раскрывается в нем самом. Есть еще такое понятие "квалиа" — это что-то вроде базовых элементов феноменального опыта, таких как вкус шоколада или краснота красного цвета.

Функциональное — это знание, феноменальное — это переживание. Можно также сказать, что функциональное — это обобщенная форма феноменального.

Функциональное нужно для выживания. Феноменальное — для жизни, в том смысле, что это и есть содержание жизни.

Я хочу подчеркнуть, что это два аспекта одного и того же опыта. Мы разделяем их для удобства, для лучшего понимания жизни и для понимания устройства игр.

Но все же это один опыт.

Я наслаждаюсь насыщенными цветами заката — это феноменальное переживание, и одновременно думаю о том, что это не солнце опускается, а земля вращается — функциональное знание. Я говорю "дважды два четыре" — это знание, но оно звучит, ощущается как что-то простое или даже банальное, а значит, относится уже к феноменальному опыту.

Но как мы уже поняли из примера с кнопкой и феноменальным компасом, в разных ситуациях, в разных видах деятельности какое-то измерение может доминировать. Заполнение налоговой декларации — это по большей части функциональный процесс, хотя для некоторых людей, кто любит работу с цифрами, он может иметь и феноменальное значение. Игра Angry Birds — скорее феноменальна, но я могу подходить к ней более функционально, если хочу набрать как можно больше очков.

А может ли существовать чисто феноменальный или чисто функциональный опыт?

С феноменальным сознанием все вроде интуитивно понятно, оно в чистом виде, скорее всего, есть у разных животных. А

люди могут достигать чистого феноменального состояния, например, в различных медитативных практиках.

А вот функциональное без феноменального — это более интересная ситуация. В философии сознания есть даже такая концепция "философского зомби", а точнее, это тоже своего рода мысленный эксперимент.

Представьте себе существо, которое выглядит как человек и во всех, даже самых мельчайших аспектах ведет себя как человек. Но есть нюанс. Вы знаете, что у этого существа нет сознания — нет того самого субъективного опыта, феноменального содержания. Он может демонстрировать, что ему хорошо, или наоборот, что ему больно, но на самом деле он не испытывает ни того, ни другого. То есть в функциональном смысле он полностью идентичен обычному человеку, а феноменального измерения для него просто не существует.

Мы не знаем, могут ли существовать философские зомби. Мы не знаем, будет ли, например, искусственный интеллект обладать феноменальным сознанием, или он только будет его имитировать. В играх есть кое-что похожее на философских зомби — это NPC (non-player character), неигровые персонажи. Но обычно мы проецируем на них свое сознание, представляем их как реальных действующих лиц с настоящим опытом. Мы в некотором смысле играем за них и за себя.

А что насчет нас самих в повседневной жизни? Не бываем ли мы сами иногда похожи на философских зомби или NPC?

Может быть, обычная жизнь и непохожа на игру как раз потому, что мы слишком сильно увлекаемся функциональным измерением и теряем связь с феноменальным содержанием?

В нашем раннем детстве вроде бы все хорошо — мы почти все время живем в потоке феноменального опыта, и большую часть этого времени мы играем. Но как только мы приходим в школу, нас начинают приучать к функциональному подходу. Нам дают цели и задачи, которые мы сами не выбирали. Нашу деятельность начинают оценивать. Нас приучают к распорядку и к типовым способам решения тех или иных задач. И даже на тех уроках, которые должны быть феноменальными по своей сути, нам навязывают функциональный подход. На уроках рисования мы рисуем то, что скажет учитель, а на физкультуре мы выполняем упражнения и укладываемся в нормативы. И все это нужно, чтобы подготовить нас ко взрослой жизни — к рабочему графику, миссии компании, должностным инструкциям, планеркам и KPI.

Да, есть небольшие островки свободы и феноменальной насыщенности. И все эти островки подозрительно похожи на игры, или в прямом смысле ими и являются. Есть спорт, который, конечно, тоже может быть очень функциональным, но необязательно. Есть различные хобби, для которых нужно еще найти время. Есть религия и различные духовные практики.

Но самое главное убежище от функционального мира — это искусство. Причем я имею в виду и искусство как деятельность, как творческий процесс, и искусство как произведения, которые мы, как зрители или как участники, проживаем. Живопись, театр, кино, литература, традиционные и компьютерные игры — все это искусство.

Важно то, что искусство недвусмысленно "разрешает" нам жертвовать функциональностью, утилитарностью, эффективностью и даже здравым смыслом ради феноменального опыта, ради переживания.

Но еще важнее то, что искусство умеет превращать феноменальный опыт в эстетический. Можно сказать, что искусство — это лучшая и наиболее универсальная из известных нам технологий по превращению феноменального в эстетическое.

Но как конкретно оно это делает? И что все-таки означает эстетический опыт?

Часть 2. Как работает искусство

Чего я не могу создать, того я не понимаю.

Ричард Фейнман

Эстетический опыт

Можно предположить, что эстетический опыт — это тот же самый феноменальный опыт, но какого-то более высокого качества. Феноменальный опыт повышенной ценности — что-то вроде этого. У нас не получится его точно определить, потому что любой феноменальный опыт (а значит, и эстетический тоже) познается в непосредственном переживании.

Мы не можем точно сказать, где был просто феноменальный опыт, а где он вдруг стал эстетическим. Впервые этот вопрос поднял известный американский философ Джон Дьюи в своем труде "Искусство как опыт", где он убедительно демонстрирует, что эстетика возникает в самом простом и повседневном опыте, и нет четкой границы между "обычной" жизнью и искусством.

Но допустим, что у нас пока нет времени на серьезную философию, и нам нужно быстро разобраться, в чем разница между просто феноменальным и феноменальным, но уже эстетическим опытом на простых примерах, где мы можем сравнивать один опыт с другим.

Вот есть мороженое, оно мне кажется вкусным. Можно ли назвать вкус мороженого эстетическим опытом? В каком-то очень простом смысле — да. А вот есть картошка — у нее тоже есть вкус, но так себе, ничего особенного, и уж точно ничего эстетического. А если добавить соль, зелень, паприку — то уже лучше. А если с изысканным соусом, да еще и красиво подать, на дорогой тарелке, в роскошном ресторане? Получается, был просто феноменальный опыт, но мы постепенно улучшали его качество, делали его все более и более эстетическим.

А если дать картошку ребенку? Он не умеет готовить, не ходит в рестораны, и вообще ничего не знает о высокой кухне. Но зато он может быстро выяснить, что из картофеля получается неплохой строительный материал, он хорошо лепится. Ребенок не зациклен на функциональных свойствах еды и на том, что она должна из тарелки сразу попадать в рот. Он видит и другие эстетические, а значит, и игровые возможности.

Эти же возможности, кстати, может видеть и использовать профессиональный повар, чтобы придавать ту или иную форму блюдам высокой кухни. Для него нет принципиальной разницы между детской игрой и серьезным искусством — главное, что и то и другое дает эстетический эффект.

Хорошо, но можно сказать, что в примере с едой у нас в любом случае есть какой-то базовый вкус, какая-то уже существующая первичная эстетика, которую мы просто улучшаем. А может ли эстетический опыт возникать в более сложных ситуациях?

А что, например, нужно добавить к скучной работе, чтобы сделать ее эстетической? Как сделать эстетическим разговор с неприятным тебе человеком? А если ты болеешь и лежишь с высокой температурой, можно ли как-то улучшить качество такого опыта?

И наконец, можно ли вообще любой феноменальный опыт сделать эстетическим?

Звучит как серьезный философский вопрос, а нам бы лучше остаться ближе к реальным примерам.

Хорошо, вот если мне кто-то предложит удалять зуб без анестезии, я, пожалуй, откажусь сразу, даже если мне предложат

добавить к этому опыту что-то очень приятное. Нет, лучше дайте мне волшебную кнопку, а точнее, волшебный укольчик, который просто выключит феноменальную часть моего опыта.

А если спросить режиссера фильмов ужасов, может ли удаление зуба быть эстетическим опытом? В этот момент, кстати, я представляю себе не какого-то создателя дешевых ужастиков, а Квентина Тарантино, который расплывается в улыбке и отвечает: "Конечно, друг, давай я расскажу тебе как."

Окей, Квентин, но, может быть, ты просто садист и снимаешь кино для таких же садистов, думаю я. Может быть, я и сам садист, раз люблю твои фильмы. Может, тогда нужна задача посложнее?

А что насчет скучной работы?

Но тут вместо Тарантино могут ответить Чак Паланик и Дэвид Финчер, автор книги и режиссер фильма "Бойцовский клуб", где история как раз и начинается с унылого корпоративного сеттинга и быстро превращается в триллер. Получается, что офисная скука и депрессия могут быть хорошей экспозицией или завязкой, с которой начнется трансформация героя.

Но потом опять насилие. А мне лично не нравится насилие, и я бы не стал участвовать в кулачных боях на парковке или устраивать анархическую революцию.

Ну хорошо, тогда есть сериал "Офис" — про типичную бессмысленную работу, и там нет никакого насилия, зато есть много юмора и абсурда внутри псевдодокументальной картинки. Почти как в реальной жизни.

К чему я веду?

Когда я смотрю на свою жизнь, на свой собственный феноменальный опыт — я вижу, что существенную часть этого опыта (может, даже большую часть) я назвать эстетической никак не могу. Большая часть жизни — это стресс, скука, болезни, предательства. Или это какая-то повседневная рутина, от которой я, может, и не страдаю, но и других эмоций не испытываю.

Но когда я смотрю на искусство — картина сразу меняется. Мне очень сложно придумать такой человеческий опыт, из которого искусство не смогло бы "приготовить" что-то интересное. Кажется, что искусство может любой (или почти любой) феноменальный опыт сделать эстетическим.

Хорошо, но тогда у меня возникает вопрос: а может ли искусство сделать эстетической мою собственную жизнь? Или хотя бы существенную ее часть?

Тут сразу же кто-то может возразить, что искусство — это не реальная жизнь.

Но в каком смысле?

Разве искусство не может быть документальным, биографическим или автобиографическим?

Или, может быть, в искусстве есть какие-то магические инструменты, которые неприменимы к реальному опыту? Но тогда какие? И по отношению к какому опыту их нельзя применить? Разве где-то на искусстве висит табличка "Использовать в реальном мире запрещено!"?

А игры, которые тоже, безусловно, являются искусством, разве для них существуют принципиальные ограничения в физической реальности?

Да, искусство и игры действительно отделены от реального мира своеобразной границей, ее еще называют *магическим кругом* (о нем мы поговорим чуть позже). И есть множество очень важных и нужных причин для существования этой границы, которые мы скоро обсудим. Но что, если искусство не ограничено магическим кругом? Вдруг оно просто там пряталось?

Что если нет никакой фундаментальной разницы между тем опытом, с которым обычно работает искусство, и тем опытом, который каждый день проживаем мы сами? Как раз об этом уже сто лет назад нам сказал Джон Дьюи, но как будто бы никто этого не услышал.

А что если мы начнем дальше задавать вопросы? Что если искусство способно трансформировать вообще любой опыт? Что если оно может регулировать наши эмоции лучше любой психотерапии? Или придавать жизни смысл более глубокий, чем это умеют делать духовные традиции и философия?

Возможно ли все это?

Мы не знаем.

Но мы можем узнать — просто проверить это на практике. А для этого нам сначала понадобится разобраться в том, как конкретно работает искусство.

Как работает искусство

Я сразу хочу сказать, я не собираюсь проводить урок искусствоведения. Мне важно ухватить и показать вам основную суть искусства, которая отличает его от других технологий. Я придерживаюсь прагматичного подхода — мне важно найти в искусстве простые и понятные инструменты, которые могут что-то изменить в реальной жизни, желательно в моей собственной.

Важно понимать, что искусство работает с феноменальным опытом, который можно понять только через его проживание, и это накладывает на искусство как на технологию определенные ограничения. Это не просто функциональный процесс, как на заводе, где мы можем точно спланировать и рассчитать, как из того или иного сырья можно сделать тот или иной продукт.

Когда у тебя феноменальное сырье на входе и феноменальный продукт на выходе — все немного усложняется. Кажется, что процесс становится менее рациональным и более интуитивным. Но все-таки творческий процесс — это не магия, и у него есть вполне понятная логика, просто эта логика скорее игровая, чем функциональная.

Искусство стремится создать не полезный продукт, а опыт, который захочется пережить. Это может быть картина на стене, короткий рассказ, многолетний сериал или масштабная игра в открытом мире с кучей сюжетных линий и разнообразными игровыми механиками, но все эти "продукты" мы оцениваем феноменально — по качеству опыта.

И если я художник, который создает любой из таких "продуктов", мне нужно делать ровно то же самое.

Сначала я пытаюсь прочувствовать какой-то опыт, прожить (хотя бы в своем воображении), а потом я стараюсь его выразить — с помощью слов, звуков, образов, красок, любым доступным мне способом. А потом я смотрю, насколько то, что я выразил, соответствует тому, что я прожил и прочувствовал. И если не соответствует — если то, что я выразил, не передает то, что я прожил и прочувствовал, — я все переделываю, пробую снова и снова.

Но это только самая общая, хотя и очень важная, логика и стратегия.

На более практическом и тактическом уровне я ищу качественный материал, ту самую феноменальную основу, первичный опыт. Я использую что-то вроде того самого феноменального компаса.

Но это только полдела.

Еще мне нужно для этого материала подобрать наиболее подходящие формы, которые трансформируют феноменальную основу, раскроют или даже усилят ее ценность, а значит, сделают из феноменального эстетическое.

Но что это за формы? В разных искусствах они разные: композиция, цвет и контраст — в живописи, рифмы и ритм — в поэзии, конфликт, кульминация и развязка в литературе и кино, костюмы и свет в театре, игровые механики в играх. Этих форм огромное множество, но все они — это своего рода способы упаковки и механизмы усиления феноменального опыта. И в зависимости от того, какими из этих форм я умею

пользоваться, мне будет доступно то или иное искусство.

Хорошо, а какие из этих форм можно использовать в реальной жизни?

Любые.

Но, конечно, важно понимать, что есть формы более или менее универсальные. Например, мы все рассказываем друг другу истории, но редко это делаем в форме стихов. Или можно сказать, что наше восприятие больше похоже на восприятие фотографа, чем на восприятие живописца, но и последнее тоже можно использовать.

Но как это может работать на практике? Как инструменты искусства можно применять для реального опыта?

Тут главное не пытаться изобретать велосипед, а посмотреть на то, что уже предлагает нам искусство. Оно уже давно умеет это делать. И вообще, в любой непонятной ситуации я предлагаю искать сначала примеры в хорошем искусстве, ну или в том, что лично вы считаете хорошим искусством. Это то, что художники называют референсами.

Референсы важны в двух смыслах. Референс может помочь вам увидеть наилучший способ работы с тем или иным материалом, но также референсы — это ваш опыт, пускай и пассивный. Чем больше хорошего искусства вы потребляете, а точнее проживаете, тем лучше ваше понимание того, как оно работает. Это еще иногда называют насмотренностью.

Итак, допустим, я хочу научиться видеть сцены из своей повседневной жизни более эстетическим способом. Где я могу найти примеры такого подхода? Ну, скажем, я могу посмотреть, как с такими сценами работает один из моих любимых

писателей — Эрнест Хемингуэй.

В этой ситуации хорошо подойдет "Праздник, который всегда с тобой", потому что это как раз автобиографическое произведение. *На самом деле, его автобиографичность не имеет для меня особого значения, потому что я уже знаю, что искусство использует одни и те же инструменты и для вымысла, и для реального опыта. Но пока мне важно убедить в этом и вас.*

Вот, например, такой отрывок:

> *Это было приятное кафе – уютное, чистое и теплое. Я повесил свой старый дождевик на вешалку, чтобы он просох, положил видавшую виды фетровую шляпу на полку поверх вешалки и заказал cafe au lait. Официант принес кофе, я достал из кармана пиджака блокнот и карандаш и принялся писать. Я писал о том, как было у нас в Мичигане, и поскольку день был очень холодный, ветреный и неуютный, он получился таким же в рассказе. Я уже не раз встречал позднюю осень – ребенком, подростком, мужающим юношей, и пишется о ней в разных местах по-разному: в одном месте лучше, в другом – хуже. Это как пересадка на новую почву, думал я, и людям она так же необходима, как и растениям. В рассказе охотники пили, и я тоже почувствовал жажду и заказал ром «сент-джеймс». Он показался мне необыкновенно вкусным в этот холодный день, и, продолжая писать, я почувствовал, как отличный ром Мартиники согревает мне тело и душу.*
>
> *В кафе вошла девушка и села за столик у окна. Она была очень хороша, ее свежее лицо сияло, словно*

только что отчеканенная монета, если монеты можно чеканить из мягкой, освеженной дождем кожи, а ее черные, как вороново крыло, волосы закрывали часть щеки.

Я посмотрел на нее, и меня охватило беспокойство и волнение. Мне захотелось описать ее в этом рассказе или в каком-нибудь другом, но она села так, чтобы ей было удобно наблюдать за улицей и входом в кафе, и я понял, что она кого-то ждет. Я снова начал писать.

Рассказ писался сам собой, и я с трудом поспевал за ним. Я заказал еще рому и каждый раз поглядывал на девушку, когда поднимал голову или точил карандаш точилкой, из которой на блюдце рядом с рюмкой ложились тонкими колечками деревянные стружки.

«Я увидел тебя, красавица, и теперь ты принадлежишь мне, кого бы ты ни ждала, даже если я никогда тебя больше не увижу, – думал я. – Ты принадлежишь мне, и весь Париж принадлежит мне, а я принадлежу этому блокноту и карандашу».

Итак, я могу, конечно, просто подойти к этому отрывку как писатель (или как художник в широком смысле) и попытаться понять, как он устроен. Я знаю, что Хемингуэй, например, использует так называемый "принцип айсберга" — когда та или иная сцена, как, например, в данном случае кафе, описывается всего тремя словами, а читателю "предлагается" достроить все остальное в своем воображении. Я вижу также, что в одном коротком кусочке он рассказывает сразу несколько ис-

торий (про охотников, про себя, про девушку, про писательство). Я замечаю, как он ищет ассоциации между этими разными историями. Я вижу, как отдельные детали, например, колечки из деревянных стружек, оживляют всю сцену.

Но этого недостаточно, мне важно не только понять, *как* он пишет, а то, *что* он чувствует. Помните, я говорил о том, что история — это тоже игра, просто ролевая. Но что значит ролевая?

Это значит, что в каком-то смысле это моя история. Я себе ее присваиваю, пусть и ненадолго. Это я сижу в том кафе, пишу рассказ и смотрю на ту девушку. И тогда я спрашиваю уже себя, а не Хемингуэя, а что делает эту игру и эту роль такими интересными для меня? И, конечно, частью этого ответа будет и принцип айсберга, и поиск ассоциаций между разными историями, и деревянная стружка на блюдце.

Но есть еще другая часть ответа, которую нельзя выразить словами. Она находится в чистом феноменальном измерении, и эту часть можно понять только через саму игру, через попытку прожить эту роль, пусть и в воображении. Это как учиться ездить на велосипеде — общую логику понять можно, но только ее недостаточно, нужно сесть и поехать.

Да, конечно, эта ролевая игра — закрытая. Как только я дочитаю книгу, она закончится, а моя обычная жизнь продолжится. Но сам опыт игры уже никуда не денется, особенно после того, как я понял, что это была игра, и после того, как я уловил суть этой игры. И этот опыт я могу использовать для того, чтобы создавать свои игры. И эти игры не обязаны быть всего лишь историями, записанными на бумаге.

Это могут быть истории, рассказанные кому-то, или это могут быть истории, не просто рассказанные, но и показанные самому себе.

Например, мне может казаться, что моя жизнь — это история. Чисто технически — да, это последовательность событий. Но является ли моя жизнь историей в эстетическом смысле? Или, может, я и читаю Хемингуэя потому, что в моей жизни нет той эстетики, которая есть у него? А может быть, ее нет, потому что я бы не рискнул жить его жизнью, и уж тем более я бы не согласился умереть его смертью.

А может быть, все не так драматично.

Может быть, моя жизнь мне не кажется интересной историей, потому что для истории недостаточно взять какие угодно события и просто расположить их друг за другом. История и биография — это не одно и то же. Историю еще нужно найти в потоке событий. Нужно найти тот самый феноменально богатый материал. Нужно найти в нем конфликт, завязку, интересных персонажей, проблемы и испытания. Нужно быть готовым к тому, что развязка заранее неизвестна, и к ней невозможно подготовиться.

Но мы сейчас рискуем свалиться либо в серьезное искусствоведение, либо в какую-то слишком абстрактную жизненную философию. Давайте оставим истории на потом, обсудим их во второй книге.

А пока давайте подойдем к жизни и искусству немного с другой стороны — посмотрим на все это не глазами писателя, а с позиции геймдизайнера.

Как работает геймдизайн

И снова мы лишь попытаемся ухватить самую суть, а не изучать геймдизайн во всех подробностях.

А суть такова.

У геймдизайнера ровно та же задача, что и у любого другого художника — упаковать феноменальный опыт в наиболее подходящую форму, которая хорошо этот опыт передает, а в идеале еще и усиливает его ценность.

Давайте рассмотрим это на примере очень простой игры, а точнее, игрушки, которая называется качели.

Мы не знаем, кто и как изобрел качели. Скорее всего, это были первобытные люди. Может быть, они раскачивались на лианах, или постепенно улучшали способы укачивания детей, а потом просто создавали для них более взрослый вариант качелей. Для нас сейчас важна не история, а результат — кто-то однажды нашел простую функциональную форму, которая дает интересный опыт.

Что это за форма? Ну мы теперь умные, изучали физику, и можем сказать, что любые качели — это просто маятник с креплением для задницы на свободном конце. И если мы это понимаем, то можем сделать качели из чего угодно: из веревок, цепей, палок, металлических труб, неважно. Пока сохраняется функциональная форма маятника — будут получаться качели.

Мы как бы взяли огромный диапазон опыта (раскачивания) и ужали его до простой функциональной формы маятника.

И у этого опыта есть феноменальное измерение. Качели создают чувство полета, ощущение взлета и падения. Причем мы можем заметить, что чем длиннее мы сделаем плечо маятника, тем сильнее будет ощущение полета.

Получается, что в эту простую форму (игровую механику) маятника мы упаковали не только множество вариантов действий, но и феноменальное содержание — ощущение полета. И любой человек в любой точке Земли, знакомый с этой механикой, может распаковать этот опыт и даже усилить его за счет определенных настроек.

В геймдизайне часто используется модель "Механика — Динамика — Эстетика". Это модель, которая в принципе описывает суть любой игры. Маятник — это механика. Когда мы взаимодействуем с этой механикой — мы раскачиваемся, и это динамика. Мы чувствуем, что взлетаем и падаем — это эстетика.

А если использовать наши предыдущие определения, то можно сказать, что функциональная механика маятника и функциональная динамика раскачивания дают нам феноменальное ощущение полета.

Функциональная форма раскрывает феноменальное содержание — вот что важно!

Теперь давайте возьмем в качестве примера игру в покер и увидим, что здесь уже больше базовых механик. У нас есть механика случайного появления карты, механика торговли, механика строительства комбинации из отдельных карт, механика блефа и полублефа. Но все эти механики не работают отдельно, они связаны друг с другом в едином геймплее, а их различные сочетания в той или иной игровой ситуации могут давать самые различные варианты динамики и, как след-

ствие, намного более разнообразный эмоциональный опыт (эстетику), нежели тот, который дают качели.

Да, в отличие от качелей, в покере сложнее понять, как из конкретных механик получается та или иная динамика. И еще сложнее в покере точно описать эстетику. Но общая логика функциональной формы, в которую упаковывается феноменальное содержание, сохраняется.

Но вот что интересно. Эта же логика прекрасно подходит вообще для любого искусства. Например, трехактная структура сюжета — это механика, которая определяет динамику развития конфликта, которая дает эстетику нарастания, кульминации и снятия эмоционального напряжения. Или композиция в живописи замыкает динамику внимания внутри картины, а эта динамика создает ощущение того, что картина — это окно в какой-то отдельный мир.

Получается, что любое искусство — это такая функциональная форма, которая наилучшим образом упаковывает, передает и усиливает феноменальное содержание. Просто разные искусства используют разные формы и разные технологии упаковки, но между ними нет никакой фундаментальной разницы.

Хорошо, а какие не-фундаментальные отличия есть между геймдизайном и, например, литературой, или между геймдизайном и вообще всем остальным традиционным искусством?

Чем игры, которые обычно создает геймдизайн, отличаются от других произведений искусства? Тем, что в играх мы все-таки можем что-то делать? Тем, что игры интерактивны, а традиционное искусство нет? Но мы уже выяснили, что это не совсем так.

Хорошо, но чем, например, качели отличаются от стихотворения? И вообще можно ли их сравнивать?

И там и там у нас возникает эстетический опыт. И там и там есть какая-то механика, которая создает динамику, а та, в свою очередь — создает эстетику. Ключевая разница в том, что с качелями мы можем активно влиять на динамику игры, а в стихотворении (или в книге, или в фильме) нам доступна только финальная эстетика. Хотя и стихотворение мы можем читать немного по-разному.

Давайте посмотрим на такой пример. Представьте себе одну из ваших любимых книг, где в какой-то момент перед героем появляется сложный выбор, который обернется какими-то серьезными последствиями. Вы можете сопереживать герою в момент выбора и пережить с ним последствия этого выбора, но вы никак не можете на этот выбор повлиять. Если представить эту книгу как ролевую игру, то вам в ней доступна только эстетика.

Теперь представим, что кто-то решил сделать эту историю интерактивной, и у вас теперь появляется выбор в той же самой ситуации, и этот выбор повлияет на дальнейшее повествование и судьбу героя. У вас появляется возможность менять динамику, а значит, мы переходим от литературы к геймдизайну, от просто истории к игре или от чисто феноменальной ролевой игры к более функциональной ролевой игре.

Получается, что геймдизайн как искусство создает такие произведения, в которых нам доступно не только феноменальное, но и функциональное измерение. И как раз такие произведения мы и привыкли называть играми. Но это не значит, что традиционное искусство создает что-то принци-

пиально иное — оно тоже производит игры, просто они — низкофункциональные.

Но это еще не все.

Представим, что, кроме динамики и эстетики, вы хотите влиять и на механику такой игры. Но в чем это может выражаться? Как вариант в том, что вы не только можете делать выбор за героя, но и придумать саму ситуацию выбора. Например, вы решили написать фанфик. И вроде бы формально нельзя вас назвать геймдизайнером — вы же пишете книгу. Но на самом деле вы создали для себя более функциональную и более открытую игру, в которой вы играете и за героя, и за автора. Вы играете в игру, где можете влиять на все ее компоненты: механику, динамику и эстетику.

Но мы обычно называем такую ситуацию не игрой, а творчеством. Почему? Возможно, просто потому, что наше понимание игр очень сильно отстает от самих игр.

Уже давно существуют игры, где мы можем менять не только динамику, но и механику. Это системные игры, иммерсивные симуляции (immersive sim), игры-песочницы. Мы в этой книге будем говорить в основном про песочницы. Самые известные примеры — это конструктор Lego или игра Minecraft. Мы играем в эти игры, но до конца не осознаем их природу. А если бы осознали, то поняли бы, что любой творческий процесс можно представить как игру в некоторой песочнице. А еще, возможно, мы бы осознали, что весь реальный мир можно представить как песочницу, как игру, в которой мы можем выбирать и механику, и динамику, и эстетику.

Я надеюсь, вы уже понимаете, к чему я веду.

Нет никакой четкой границы между играми и не-играми, а есть спектр самой разной активности — от поедания мороженого и жареной картошки до серьезной литературы и игр-песочниц. И в этом спектре может меняться как качество опыта (эстетика), так и наши функциональные возможности. И нет никакой четкой границы между простыми занятиями и удовольствиями, искусством и геймдизайном. Одно может плавно превращаться в другое.

Но важно не просто увидеть весь этот спектр, а понять, как именно происходит превращение одних игровых форм в другие. Что, как и где конкретно меняется. Мы понимаем, что если на одном краю спектра у нас что-то совсем простое, то на другом — что-то очень сложное. Что-то настолько же сложное, как и реальный мир. Мы можем предположить, что на усложненном краю спектра у нас должна быть и максимально возможная функциональность, и максимально глубокая и насыщенная эстетика.

И если мы хотим играть на этом краю спектра, ближе к сложному реальному миру, или хотя бы двигаться в ту сторону, нам понадобятся наилучшие знания и технологии. Нам потребуется такое искусство, которое лучше всего понимает эту сложную часть спектра и умеет с ним работать.

Можно предположить, что таким искусством должен быть геймдизайн, потому что именно он позволяет менять и механику, и динамику, и эстетику. При этом геймдизайн уже сейчас, на уровне самых масштабных цифровых игр, интегрирует в себе большинство традиционных искусств. Современные игры создают огромные команды из художников, цифровых скульпторов и архитекторов, сценаристов и музыкантов. Это все серьезные доводы в пользу геймдизайна как суммы всех

искусств.

Но есть интересный нюанс, который важно учесть — мы до сих пор читаем книги.

Смотрите: с одной стороны, может быть ситуация, когда команда в сотни или даже тысячи человек создает цифровую игру с бюджетом в сотни миллионов долларов. И в этой игре нам доступен огромный красочный открытый мир, с множеством интересных сюжетных линий, сложных квестов и захватывающих игровых механик. А с другой стороны, возможна ситуация, когда один, пусть и очень талантливый человек, но всего лишь с пишущей машинкой, может создать произведение или даже целую вселенную, в которой мы захотим провести столько же времени, а может, даже и больше, чем в той дорогой компьютерной игре. Притом что в литературном произведении мы даже повлиять ни на что не можем. Но мы все равно продолжаем читать.

В чем тут секрет? В том, что у компьютерных игр нет души? Какой-то особой магии?

Ничего подобного — в этих играх тоже хватает потрясающих историй, смысловой и эстетической глубины, и некоторые из таких игр лично на меня оказали огромное влияние, ничуть не меньшее, чем мои любимые литературные произведения. И вообще я лично никогда не стану выбирать между компьютерными играми и книгами. Для меня они друг друга могут только дополнять, но не заменить.

Хорошо, но каким конкретно образом та же литература продолжает успешно конкурировать с самыми сложными и масштабными играми?

Я точно не знаю, но у меня есть хорошее предположение, а точнее, идея.

Эта идея называется "осмысленная игра", и она объясняет не только силу даже самого простого и минималистичного искусства, но и то, почему наша жизнь так часто на это искусство непохожа.

Осмысленная игра

Мы привыкли думать о смысле как о чем-то функциональном. В чем смысл карандаша? Чтобы рисовать. В чем смысл лампочки? Чтобы освещать. В чем смысл дороги? Облегчить путешествие из пункта А в пункт Б. Кажется, что смысл и функция — это одно и то же.

А если спросить, в чем смысл дружбы? В чем смысл творчества? В чем смысл жизни? Ответ уже не так очевиден. Да, мы можем и тут найти какой-то функциональный смысл, но будет ли он тем самым смыслом?

Тогда мы можем предположить, что для некоторых явлений нам нужно искать смысл не в функциональном измерении, а в феноменальном. Логично? И в дружбе, и в искусстве, и в жизни мы ценим сам опыт, его содержание, а не то, какую функцию он выполняет.

Получается, что для таких категорий нам нужен смысл не как знание, мысль или логическая формула, а как переживание, как эмоция.

Представьте себе ребенка, который раскачивается на качелях. Вы спрашиваете его, в чем смысл его занятия. Он сможет вам внятно ответить? Вряд ли. А сами вы как думаете, есть ли смысл в том, что он делает? Я думаю, что есть. Даже если это не ребенок, а взрослый — смысл все равно есть, и мы это интуитивно понимаем. Этот смысл точно не функциональный, хотя мы могли бы его придумать. Например, качели нужны, чтобы снять стресс. И такой смысл может быть даже правильным, но далеко не полным. Хорошо, тогда мы могли бы сказать, что ощущение, напоминающее полет — это и есть тот

самый феноменальный смысл. Да, это кажется уже ближе к настоящему смыслу. Но тогда прыжок с парашютом, американские горки и полет на самолете имели бы один и тот же смысл — они все дают ощущение, похожее на полет. Но так ли это? Да, все эти виды деятельности создают в чем-то похожий опыт, но все же кажется, что каждое из таких занятий имеет какой-то свой уникальный смысл.

Если вы возьмете два любых художественных произведения, которые вызвали у вас похожие эмоции, вы не можете на этом основании сказать, что у них был один и тот же смысл.

Кажется, что хотя этот неуловимый смысл и находится в самом опыте, в феноменальном измерении, он все же как-то зависит от того, в какую конкретно функциональную форму он упакован. Кажется, что этот смысл находится где-то на стыке формы и содержания.

Если это так, то мы можем менять смысл какого-то опыта, просто меняя его функциональную форму.

Помните, мы задавались вопросом, можно ли любой феноменальный опыт сделать эстетическим? И кажется, что лучше всего на этот вопрос может ответить искусство. Но может ли искусство найти смысл в любом бессмысленном опыте? Я думаю да, может почти в любом. Я думаю, что в этом и есть главная сила искусства.

Сможете ли вы представить себе настолько бессмысленную жизнь, чтобы искусство не смогло сделать из нее осмысленное произведение? У меня лично не получается.

Более того, я могу привести примеры историй, где я сам добровольно соглашаюсь проживать с каким-то героем его бес-

смысленную жизнь. И я даже не говорю о таких историях, как миф о Сизифе, где есть какой-то трагический масштаб, или о фильме "Реквием по мечте", где есть осязаемое зло, борьбу с которым проигрывают главные герои. Нет, есть истории про самую банальную и самую повседневную бессмысленность. Это, например, сериал "Офис", и особенно жизнь Майкла, одного из главных героев. Честно, настолько убогую жизнь я бы не смог придумать, даже если бы очень постарался. И тем не менее, я посмотрел все девять сезонов, а Майкл — один из моих любимых героев вообще в кино, а не только в этом сериале. Но тогда получается, что жизнь Майкла все же имеет какой-то смысл, во всяком случае для тех, кому нравится этот сериал?

Хорошо, а какой смысл, например, в игре Тетрис? На первый взгляд, тут его еще меньше, чем в жизни Майкла. И это не игрушка вроде качелей, где у нас есть явный феноменальный слой, вполне реальные ощущения и эмоции. В Тетрисе у нас есть только пять фигурок различной формы в качестве базового материала. И тем не менее в Тетрисе работает все та же модель "Механика — Динамика — Эстетика". И, конечно, в Тетрисе тоже есть смысл.

Но какой?

Кто-то может ответить так:

> *Смысл в том, чтобы очищать емкость, в которую падают фигуры различной формы. Убрать фигуры можно, состыковав их части в непрерывную горизонтальную линию, которая исчезает в тот момент, когда в ней будет закрыт последний пробел.*

Но это функциональный смысл, а не смысл игры. А если описать эту игру по-другому?

> *Ты понимаешь, это такая головоломка, пазл. Но этот пазл не просто лежит перед тобой на столе, нет — его детали как будто падают тебе на голову. И ты пытаешься успеть, ты как жонглер — крутишь их, вертишь, пробуешь стыковать так и эдак. Если успел, сложил линию — она исчезает с эффектным звуком, и ты чувствуешь облегчение. Но всего на долю секунды, потому что детали продолжают падать. Иногда ты не успеваешь сложить линию, остаются незакрытые дырки — и это раздражает. Еще хуже, когда таких дырявых линий становится несколько, они начинают накапливаться, как снежный ком, и у тебя все меньше пространства для маневра. И тебя уже начинает трясти! Но зато какой кайф, когда ты уничтожаешь четыре линии за раз. Когда ты все просчитал и спланировал заранее. Ты опускаешь последнюю деталь в нужное место и — пффф, все исчезает. И хотя бы на мгновение ты чувствуешь себя победителем. А потом все по новой...*

Это, конечно, тоже еще не смысл Тетриса, а просто описание, которое передает его суть чуть лучше, чем предыдущее. В этом описании просто больше смысла, чем в предыдущем. Согласны?

Но в чем разница между двумя описаниями? В том, что я рассказываю не только о процессе игры, но и о своих эмоциях? Или есть что-то еще? Есть еще ритм слов и предложений, нарастающая сложность, кульминация и развязка, пусть и в

миниатюре. Есть форма, которая лучше соответствует содержанию — вот и все. Их сочетание и создает смысл, как в самой игре, так и в описании этой игры.

Осмысленная игра — это удачное сочетание функциональной формы и феноменального содержания опыта. Именно это сочетание играет решающую роль.

И как раз поэтому один писатель может конкурировать с командой сценаристов и режиссеров, создающей высокобюджетный сериал, а инди-геймдизайнер может соперничать с огромной игровой студией. Выигрывает не тот, кто создаст наиболее масштабное произведение, а тот, кто создаст больше смысла. А для смысла важнее оказывается не бюджет, а скорее вкус и чутье. Смысл может возникнуть в самом минималистичном произведении, в простом рисунке или анимации, в простой игровой механике даже с плохой графикой, в простой истории, которая может быть написана обычным карандашом.

А если смысл не возникает, если форма и содержание не соответствуют друг другу, что тогда?

Тогда получается плохая игра, плохое искусство.

Или получается обычная жизнь.

А если серьезно?

А если серьезно — зависит от ситуации.

Если есть форма, которая не учитывает содержание, то в искусстве это может выглядеть как формализм или графомания. А в реальной жизни это может быть работа, рутина, бюрократия, современное образование, тот же формализм в

любом виде.

А если феноменальное содержание есть, а формы нет? Получается поток сознания, хаос мыслей, полет фантазии, в самой крайней форме это может быть шизофрения.

Но это все экстремальные случаи. Реальная жизнь скорее состоит из множества смешанных и более умеренных ситуаций. Но главная мысль такова: реальная жизнь чаще всего просто непохожа на осмысленную игру. В реальной жизни мы очень редко находим удачное сочетание формы и содержания опыта.

Есть еще один пример не очень удачного сочетания формы и содержания — это геймификация. Она как раз берет самые примитивные игровые формы (очки, призы, уровни) и пытается их натянуть на любое, часто очень сложное содержание реальной жизни. В итоге получается не игра, а только пародия на нее.

Хорошо, но как на практике можно создавать и играть в более осмысленные игры?

Мне кажется, это вопрос, заданный не с того конца. Я думаю, нужно не стремиться к смыслу, а начинать с него. Смысл — это не цель, а часть технологии. Это индикатор, подсказка.

Можно сначала задать себе вопрос: есть ли смысл в том, что я делаю сейчас? Ощущаю ли я его? Если нет, то чего мне не хватает — формы или содержания? Если у меня уже есть какой-то опыт, феноменальное содержание, материал, то какая форма для него лучше всего подойдет? Какая форма даст мне больше смысла? Где мне взять эту форму? В психологии, философии, религии или в искусстве? Когда я приме-

ряю ту или иную форму к своему опыту, где появляется больше смысла?

Если вы влюблены, то, возможно, вы выберете какой-то романтический жанр. А если переживаете тяжелый разрыв с любимым человеком, что тогда? Что вам подойдет больше — искусство, психотерапия или, например, философия стоицизма? Что даст больше смысла? А что даст больше комфорта?

А если у вас есть престижная работа, хорошая зарплата, статус, но вы этому не рады, вы ничего не чувствуете? Получается, у вас есть форма, но нет феноменального содержания? Где его найти? Придумать новые квесты? Или, может, изменить форму? Сменить работу? Начать новую жизнь? Или это чересчур радикально? И кто лучше поймет вашу ситуацию — психолог, коуч, писатель или геймдизайнер?

А если умер близкий вам человек? Если вы тяжело болеете? Если вы боитесь смерти? Что вы выберете тогда? Надежду, которую дает религия? Ясность ума, которую дает философия? Или эстетику трагедии, которая есть в искусстве? Что вам даст больше душевного спокойствия, а что больше смысла? И придется ли вам выбирать между первым, вторым и третьим?

Никто не может заранее дать ответ на все эти сложные вопросы. Никто не скажет, какое сочетание формы и содержания сработает для вас в вашей уникальной ситуации. Но тот смысл, о котором мы здесь говорим, является своего рода путеводителем, позволяющим вам хоть как-то ориентироваться в таких сложных проблемах. Вы можете перейти от слишком абстрактных вопросов "кто виноват?", "что делать?" и "в чем смысл?" к более практичным оценкам, которые сразу укажут на неработающие варианты.

Конечно, в этой книге я буду убеждать вас в том, что искусство вообще и геймдизайн в частности смогут дать вам больше смысла в той или иной ситуации. Но это не потому, что мне больше нравится искусство. Более того, во второй книге мы рассмотрим проблемы, в которых я сам буду предлагать вам искать решения в других направлениях. Мы даже обсудим ситуации, в которых религия может быть наилучшим выбором.

Я считаю, что у искусства есть одно фундаментальное преимущество. Искусство способно интегрировать в себе все другие направления человеческого знания и деятельности, их функциональные формы и все возможные смыслы, которые эти формы дают.

Искусство может придумать историю, в которой вы сможете играть роль психолога и его клиента, философа и ученого, прагматичного циника и глубоко верующего человека. Именно искусство может дать вам если не прожить, то хотя бы примерить на себя множество ролей, историй и игр с различными смыслами и выбрать тот, который придется вам по душе.

Искусство может быть основным интерфейсом для всей жизни, в который можно упаковать все остальное.

Но это в теории. А на практике для этого понадобится еще немного сблизить искусство и реальность, игры и жизнь. Но сначала нужно понять, что такое открытые игры и как они устроены.

Часть 3. Игры в песочницах

У сценического пространства есть два правила: (1) все что угодно может происходить и (2) что-то должно происходить.

Питер Брук

Что такое открытые игры

Давайте теперь подробно разберемся в том, что такое открытые игры.

Мы будем определять игру закрытой или открытой в зависимости от того, насколько она функционально отделена или, наоборот, функционально связана с остальным миром. Или мы можем задать вопрос, ощущается ли игра как часть обычной жизни или кажется, что она существует как будто внутри отдельной реальности.

В философии игр есть такое известное и важное понятие, как магический круг, которое еще сто лет назад предложил Йохан Хёйзинга в своей книге "Homo Ludens. Человек играющий". И как раз оно позволяет уловить разницу между открытыми и закрытыми формами.

Магический круг — это граница, отделяющая игру от не-игры. Если мы можем четко указать на магический круг — то будем считать, что игра закрытая. Если неясно, где проходит граница и есть ли она вообще — значит, мы имеем дело с открытой игрой.

Важно также учитывать, что открытость и закрытость — это относительные понятия. Можно определять открытость игр, просто сравнивая их друг с другом.

Давайте это и сделаем.

Вот есть шахматы. Можно сказать, что это закрытая игра, потому что все ее элементы имеют смысл только внутри самой игры. Фигуры, ходы и комбинации — все это работает только на шахматной доске и только в промежутке между началом и

концом игры. Здесь магический круг — это четкая граница и в пространстве, и во времени. Ход конем не имеет никакой функции за пределами игры, разве что используется как метафора.

Теперь возьмем покер. Тут уже можно играть на реальные деньги, даже если они временно заменяются фишками. Когда вы играете в шахматы, ваша остальная жизнь никак не меняется, вы возвращаетесь к ней в том же состоянии, в котором начинали игру. Да, у вас может измениться настроение, вы можете узнать что-то новое об игре или о сопернике, но глобально жизнь не меняется. В покере вы можете проиграть или выиграть такое количество денег, которое может очень серьезно повлиять на остальную вашу жизнь. Но все-таки игра в покер состоит из искусственных сущностей, карт и правил, которые, как и шахматные фигуры и правила, не имеют смысла в реальном мире. Никто вам не заплатит за пару тузов за пределами конкретной партии. Поэтому мы можем сказать, что покер — это в каком-то смысле открытая, но по большей части все еще закрытая игра. Магический круг тут достаточно четкий, но все же не герметичный.

А теперь посмотрим на торговлю на фондовом рынке. Акции — это уже не какие-то условные сущности в виде карт или фигур, а вполне реальные доли в реальных компаниях. На фондовом рынке действуют не только правила и механики игры в виде, например, двойного аукциона, но и законы экономики и даже физики. При этом события, происходящие во всем мире, могут определять стоимость активов и ход игры.

Фондовый рынок — это уже настолько открытая игра, что многие люди даже не станут называть такую деятельность игрой. А значит, нам будет важно уточнить, почему все-таки

мы тут продолжаем использовать слово "игра".

Да, торговля на фондовом рынке — это деятельность, которая имеет важный функциональный смысл. Она, например, позволяет компаниям привлекать инвестиции и дает рынкам ликвидность, что может быть очень важным для экономики в целом. И если вы видите в этом только такой, функциональный, смысл, значит, лично для вас фондовый рынок не будет игрой.

Но если торговля провоцирует в вас азарт, дух соревнования, если происходящее на рынке может вас удивлять, если анализ компаний и рынков похож на интересный квест, если вы стремитесь не просто заработать, но и "обыграть рынок" — вся эта активность становится игрой, потому что тогда здесь возникает уже вполне определенный эстетический опыт.

Фондовый рынок уже сильно отличается от шахмат, монополии и даже покера. Здесь непонятно, где проходит магический круг, где заканчивается игра и начинается остальной мир. Вы можете сказать, что торговый терминал, в котором вы совершаете сделки и отслеживаете изменение цен — это точно часть игры, но и за его пределами игра не прекращается. Например, вы читаете новости, но не можете заранее знать, какие из них окажут влияние на стоимость ваших активов. Вы изучаете экономику, но не можете сказать, какие конкретно знания понадобятся вам для этой игры.

Можно сказать, что в открытых играх вместо магического круга есть что-то вроде магической зоны. Здесь мы не можем провести четкую границу между игрой и не-игрой, но все-таки магическая зона позволяет хоть как-то отделить игру от общего фона.

У открытых игр есть еще одно важное свойство — они могут быть опасными.

Заметьте, в предыдущих примерах чем более открытой становится игра, тем больше в ней возникает рисков. И дело не только в том, что на фондовом рынке вы можете проиграть больше денег, чем в покере. Если какая-то игра становится все сильнее связана с реальным миром и с остальной вашей жизнью, то любые действия в такой игре могут иметь последствия далеко за ее пределами. Слово, сказанное в одном месте, может определять вашу репутацию в другом. Выбор в одной жизненной сфере может влиять на ситуацию в другой.

Вот что еще интересно: нам с детства внушают две мысли. Первая о том, что игры — это несерьезно. Вторая о том, что реальная жизнь — это не игра. И обе мысли ошибочны.

На самом деле, когда нам говорят, что игры — это несерьезно, имеют в виду закрытые игры и то, что они отделены от реального мира и не выполняют в нем никакую полезную функцию. А когда говорят, что жизнь — это не игра, подразумевают то, что если бы жизнь была игрой, то это была бы открытая, а значит, очень опасная и неконтролируемая игра. Тебе говорят: не играй в реальном мире — это опасно, лучше делай, как я скажу.

Понимаете? Это ловушка.

Мы не играем в открытые игры просто потому, что не знаем, что это игры. А из-за того, что мы не знаем, что это игры, мы не пытаемся понять, как в них можно играть, не примеряем к ним игровую рамку и логику. И поэтому мы в них и не играем. И поэтому не называем их играми. Это замкнутый круг заблуждений. Это ошибка, которая в буквальном смысле может

стоить нам жизни — в смысле упущенного содержания этой жизни.

Да, но ведь реальные игры действительно опасны?

Конечно, опасны. Но вопрос в том, насколько. Давайте думать и оценивать конкретно, насколько вот эта игра опаснее вот этой игры. И насколько эта игра опаснее этой не-игры. И готовы ли мы пожертвовать безопасностью и комфортом не-игры ради какой-то конкретной игры.

Опасность и риск — это тоже спектр, и разные игры будут находиться на разных его участках.

Разница в рисках есть даже в закрытых играх, например, между настольным теннисом и боксом. В открытых играх этот спектр может быть еще шире. Есть огромная разница в рисках между походом выходного дня и восхождением на Эверест. Во втором случае, действительно, это уже смертельно опасная игра.

Но кроме физических, есть еще и психологические риски. Какие бы мы не испытывали эмоции в закрытых играх, они обычно там и остаются. Когда вы досмотрели фильм или дочитали книгу, вы очень быстро забываете то, что чувствовали внутри произведения. В закрытых играх мы также можем позволить себе играть роли и испытывать эмоции, которые в обычной жизни будут недопустимы. Мы можем быть злыми, агрессивными, расчетливыми, хитрыми — никто нас за это не осудит, если это не против правил и духа игры. В открытых играх правила есть не всегда, или они могут постоянно меняться и по-разному интерпретироваться. Вы можете быть наказаны за агрессию, а можете пострадать за излишнюю честность и доброту.

Но высокие риски — это часто отражение больших наград.

Мы не оцениваем риски в вакууме, мы сравниваем то, чем мы рискуем, с тем, что можем получить. Если открытые игры опаснее закрытых, значит, в них должны быть какие-то дополнительные возможности, правильно? Или дополнительные смыслы.

В романтических отношениях мы можем найти настоящую любовь или потерять полжизни не с тем человеком. Наша работа может оказаться интересной творческой деятельностью или привести к выгоранию и даже депрессии. Любая из сфер нашей жизни имеет какой-то игровой потенциал, но на деле может оказаться пустой и лишенной смысла рутиной.

И еще в открытых играх есть дополнительная возможность, которую мы обсуждали чуть ранее — мы можем влиять не только на эстетику и динамику, но и на саму механику игры. Мы можем быть не только игроками, но и геймдизайнерами (с определенными ограничениями, конечно). Да и просто сам выбор различных механик, ролей, сюжетов в отрытых играх намного больше, чем в закрытых. Обо всем этом мы поговорим чуть позже.

Хорошо, если мы говорим о рисках и возможностях, то в какой игре больше всего и того, и другого? Из всех возможных и доступных нам открытых игр какая самая масштабная?

Конечно, это наша жизнь.

Но как мы обсуждали в предыдущей главе, лучше не та игра, где больше всего возможностей, а та, где больше всего смысла.

Да, было бы здорово, чтобы вся наша жизнь была бы игрой с глубоким смыслом, но на практике добиться этого крайне сложно, если вообще возможно. А еще, как мы только что выяснили, это может быть крайне опасно, как физически, так и психологически.

И что же тогда делать?

Тут есть три основных пути.

Первый — безопасный. Можно выбирать открытые игры с умом. Стараться хорошо разобраться в том, как устроена та или иная игра. Взвешивать риски и возможности. Сравнивать различные игры. Постепенно повышать ставки или найти комфортный для себя уровень риска и придерживаться его.

Второй — для смелых. Выбирать ту игру, где вы ощущаете или ожидаете получить больше всего смысла. Принять все риски, которые идут с этой игрой в комплекте. А если вы захотите, чтобы вся ваша жизнь имела смысл, вы должны быть готовы к тому, что, возможно, вам придется посмотреть в глаза самым большим вашим страхам.

Но есть и третий путь — для умных и творческих. Необязательно сразу играть в реальную игру. Можно создать реалистичную модель такой игры и попробовать сначала сыграть в нее. И такой подход позволит нам взять любую, даже самую большую и самую опасную игру, и найти в ней максимум игровых возможностей и максимум смысла.

Третий путь хорош тем, что он всегда оставляет вам возможность для первых двух и даже расскажет вам о том, что вы встретите на каждом из них, поэтому я предлагаю вам выбрать именно его, во всяком случае до тех пор, пока вы не до-

читаете эту книгу. Но на этом пути нам нужно будет сначала понять, что такое модель игры.

Модель игры

В книге "Геймдизайн" Джесси Шелл подробно рассказывает о том, что такое прототипы и почему все (или почти все) геймдизайнеры используют их при разработке игрового процесса. Создавать игру сразу в готовом варианте очень рискованно, да и просто дорого, потому что в девяноста девяти случаях из ста ее придется переделывать.

Игра — это не простая механическая система, которую можно просчитать заранее. Это произведение искусства, и чтобы понять, как она будет работать, в нее нужно каким-то образом сыграть, прочувствовать геймплей еще до того, как ты потратишь массу времени и сил на ее разработку. Для этого и нужны прототипы.

И то, что мы будем называть моделью игры — это и есть что-то похожее на прототип, но в более широком и универсальном смысле. Лучше всего показать это на примерах.

Помните, в главе про осмысленную игру мы с вами обсуждали Тетрис, и я вам приводил в пример два текста. Первый был похож на техническое описание, а второй текст лучше передавал ощущение и смысл игрового процесса. Вот это описание и есть, в самом упрощенном виде, модель игры. Просто представьте, что мы с вами разработчики Тетриса или какой-то похожей игры, и мы сначала придумываем такое описание, ищем смысл и то, как игра должна ощущаться, а уже потом физически создаем игру.

Давайте возьмем другой пример. Допустим, мы хотим поиграть в шахматы, но у нас нет под рукой доски с фигурами, и мы эту доску просто рисуем на бумаге. А вместо фигур мы ис-

пользуем, например, фишки или колоду карт, или даже конфеты (тогда можно будет съедать фигуры в прямом смысле). Можно ли будет все еще назвать такую игру шахматами? Конечно. Шахматы — это в первую очередь функциональная игра, а значит, в ней можно менять феноменальный слой (в определенных границах) и при этом сохранять общий смысл игры. Кстати, сами шахматы — это тоже модель другой, более сложной и опасной открытой игры, но это очень условная модель, которая лишь в общих чертах передает функциональную суть военной стратегии и тактики, но зато при этом убирает все феноменальные ужасы войны.

А если мы возьмем в пример качели? Качели моделируют полет, но можно ли создать модель самих качелей? Кажется, что нет — здесь же, в отличие от шахмат, важны конкретные ощущения. Да, мы знаем, что качели можно описать с помощью маятника, но сам по себе маятник никаких ощущений не создает, нам нужен прикрепленный к нему вестибулярный аппарат. Правильно?

Хорошо, а если мы создадим простенькую интерактивную анимацию, где на конце маятника мы нарисуем кружочек, две точки на месте глаз и короткую линию в качестве рта? Теперь, допустим, у нас есть кнопка, которая может отклонять маятник, и нужно ее нажимать в правильный момент, чтобы она раскачивала маятник, а не тормозила. И есть еще пара деталей: когда маятник достигает самой высокой точки, у кружочка "глаза" и "рот" округляются, а при приближении к нижней точке глаза опять сужаются в точки, а рот растягивается в улыбку.

Да, отлично, вроде такая модель создает какие-то эмоции и даже передает какой-то смысл, похожий на смысл качелей.

Но это точно ощущение полета? Ну, можно нарисовать летящих птиц на заднем плане. А можно сделать еще проще — добавить функцию двойного нажатия на кнопку (которую игрок, например, обнаружит случайно), и тогда кружочек отделяется от маятника и улетает за пределы экрана. Смотрите — всего лишь палочка, кружочек и кнопка, а какие при этом выразительные возможности.

А дальше будут важные выводы.

Вывод первый: модель игры может не просто описывать какую-то игру, но и передавать ощущение и смысл этой игры.

Вывод второй: модель игры сама может быть игрой, в том числе и осмысленной игрой (раз она передает ощущение и смысл).

Вывод третий: модель игры позволяет в некотором смысле играть в исходную игру, с меньшими рисками, но и с бОльшими ограничениями.

Получается, что модель игры — это очень удобная штука. Это более безопасная игра, но при этом игра со смыслом.

Звучит как что-то знакомое.

Разве не то же самое делает искусство вообще и геймдизайн в частности?

Да, все произведения искусства и все традиционные игры — это скорее модели игр, нежели сами игры. Правильнее говорить, что это в основном закрытые модели открытых игр, и в эти закрытые модели тоже можно играть.

Понимаете? Тут у нас появляется совершенно иной взгляд на реальность и на искусство.

Смотрите, сначала у нас с вами было традиционное понимание и восприятие игр. Потом я вам рассказываю про открытые игры. Сначала кажется, что открытые игры — это просто дополнительная опция, как еще один вариант игр. Но как только мы начинаем думать в терминах "игра и ее модель", все переворачивается с ног на голову.

А может быть, наоборот, все возвращается на свои места.

Возможно, что настоящая игра находится прямо у нас перед глазами, а то, что мы привыкли называть играми и искусством — всего лишь упрощенный вариант этой игровой реальности?

Но что нам дает это новое понимание? Что оно меняет? Мы вдруг осознаем, что до конца не понимали, что такое игры? Что мы пока еще не пробовали играть по-настоящему? Что мы качаемся на качелях, а могли бы летать?

Да, в качестве мотивации сойдет для начала. Да, мы точно упускаем огромное количество возможностей в жизни, не понимая их игровой природы.

Но все же пока речь не об этом. Речь не о том, что модель игры хуже самой игры. Речь о том, что модель игры — это просто технология. Причем весьма интересная и удобная.

Я предлагаю сначала изменить взгляд не на реальность, а на искусство. Осознать, что искусство — это не конечная цель, не вещь в себе, не самодостаточная ценность. Нет, оно, конечно, может быть и имеет право быть всем этим. Но я предлагаю увидеть искусство как инструмент, как технологию, причем, возможно, самую важную технологию в истории человечества. Я предлагаю задуматься о том, как мы можем развивать

и совершенствовать искусство, потому что именно эта технология лучше всего умеет находить смысл и ценность в самой жизни.

Да, можно сказать, что все искусство — это всего лишь модель реального мира и жизни как открытой игры. Но это настолько хорошая модель, что она сама по себе может ощущаться как глубокая, настоящая и осмысленная жизнь. А значит, возможно, что искусство — это ключ к реальности. К настоящему смыслу, который до сих пор не могут отыскать ни религия, ни философия, ни психология.

Да, я фактически утверждаю, что искусство — это лучшая технология для поиска или создания смысла жизни. Во всяком случае, это моя рабочая гипотеза.

И проверить эту гипотезу не так уж сложно. Можно просто начать им пользоваться везде, где это возможно. Можно как следует протестировать границы возможного для искусства. И если искусство среди всех других технологий будет способно создать для нас наиболее осмысленную модель реальности, значит, моя гипотеза верна.

Но важно при этом понимать, что искусство — это технология, которая работает в первую очередь с субъективным опытом. Даже если мы создаем истории и игры для других людей, мы все равно сначала проверяем их на себе. Поэтому логичнее всего сначала использовать и изучать эту технологию через моделирование собственной жизни как открытой игры.

Если мы принимаем всю эту логику, что искусство — это прежде всего технология моделирования, то можем обнаружить еще кое-что.

Мы можем понять, что все то, что мы рассматривали раньше как художественные формы в искусстве, теперь можно увидеть как типовые модели, которые можно использовать для любого, в том числе и своего жизненного опыта.

Например, сюжет из трех актов — это типовая модель, которая позволяет представить развитие почти любого конфликта или проблемы как повествование, в котором постепенно возникает, нарастает и трансформируется эмоциональное напряжение. А стелс-механики в компьютерных играх, наоборот, моделируют различные творческие возможности избегать проблем и конфликтов.

Можно смотреть на нарративные модели как на игры, в которых большие конфликты разрешаются уникальным образом. А игровые механики — это модели, в которых простые проблемы решаются типовыми способами. И все эти модели можно комбинировать и соединять друг с другом.

Роль — это тоже способ моделирования, но не самой игры, а игрока, его мотивации, характера и стиля игры.

Жанр — это способ менять настройки всей модели сразу.

Мифы и архетипы — это универсальные шаблоны, на основе которых можно создавать как модели игр, так и модели игроков.

Но достаточно ли всех этих типовых моделей, которые мы уже знаем? Не упускаем ли мы что-то еще? Могут ли существовать более продвинутые модели и технологии, которые дают еще больше смысла и больше ценных переживаний?

Мы точно не знаем, но можем отметить некоторые тенденции.

Например, мы видим, как появляется все больше и больше различных жанров в литературе, кино, в компьютерных играх. Мы видим, что стилистическое и жанровое разнообразие произведений со временем растет, а значит, растет количество и разнообразие моделей. Мы замечаем, что раньше искусство изображало в основном героических персонажей, богов, полубогов или тех, на кого боги обратили свое внимание, а теперь в искусстве появляется все больше места и для обычных людей. Характер героев становится сложным и неоднозначным, а многие персонажи из древних произведений сейчас могут казаться картонными. Появляется геймдизайн как новое направление, появляются компьютеры, и мы вдруг обнаруживаем себя в новом мире, наполненным новым искусством, которого раньше просто не существовало. Новые игры и новые формы искусства возникают настолько быстро и в таком большом объеме, что один человек не способен ухватить все это разнообразие моделей, не то что испробовать его на себе.

Но нам необязательно понимать искусство во всех деталях и всем его многообразии. Достаточно понять, как работают самые основные инструменты, а также найти те примеры, которые лично для нас являются наиболее осмысленными моделями игр.

Короче, нам нужно понимать, как выглядят универсальные модели с одной стороны и уникальные примеры их реализации с другой.

И то, и другое нам вполне по силам найти и понять. Я постараюсь вам это показать во второй книге на примере самых различных ситуаций. Но прежде чем мы перейдем к практике, давайте сначала изучим самую универсальную модель

открытой игры — модель песочницы.

Песочница имеет все те же свойства, что и другие модели игр. Она может описывать другие игры, может передавать ощущения и смысл. Это тоже игра, и в нее можно играть, не сильно рискуя.

Но у этой модели есть и другие дополнительные преимущества. Это открытая модель и открытая игра. Из модели песочницы можно вывести любые другие модели игр, как закрытые, так и открытые. Эта модель хорошо описывает не только любые игры, но и вообще весь реальный мир.

Что такое песочница?

Песочница — это не совсем игра, а скорее место с игровыми возможностями. Песочница — интерактивная среда, в которой может возникать (а может и не возникать) игровой процесс.

В песочницах нет четких правил и целей — скорее, есть возможности и ограничения.

Игра в песочнице возникает из свободного выбора игроком тех или иных действий. Есть даже такой термин в геймдизайне — возникающий (эмерджентный) геймплей. Это геймплей, который игрок придумал по ходу игры (или он сам сложился), а геймдизайнер мог даже не предполагать конкретный способ взаимодействия с игровой средой.

Песочница — это игра, которая от нас ничего не требует, это просто условно гора песка. И нам может казаться, что мы все умеем играть в такие игры. Да, обычная детская песочница — это тоже песочница.

Еще один из самых известных примеров песочницы — это, конечно же, конструктор Lego. И этот пример поможет нам понять, как из песочницы возникают другие виды игр.

Представьте себе две коробки с деталями от Lego.

Первую коробку я только что принес из магазина. На ней нарисован большой реалистичный грузовик, внутри коробки несколько тысяч деталей, разделенных по отдельным пакетикам, а также толстая инструкция, в которой указан четкий порядок, как соединять все эти детали.

Вторую коробку, покрытую пылью, я достал из кладовки. На ней ничего не нарисовано, это просто картонная коробка. Внутри те же самые несколько тысяч деталей, смешанных в одну кучу, без пакетиков и инструкций.

Первая коробка — это готовая игра, где есть цель, структурированный геймплей и почти гарантированное удовольствие от процесса, если, конечно, вам вообще нравятся такие игры. Можно назвать такую игру линейной и закрытой.

Вторая коробка — это песочница, которая только может стать игрой при определенных обстоятельствах. В ней нет ни целей, ни правил, ни геймплея, ничего — есть только физические ограничения в количестве деталей и в вариантах их соединений. Это открытая среда, в которой могут возникать самые разные открытые и закрытые игры.

Обратите особое внимание на то, что в обеих коробках находится одно и то же содержание, разница между ними исключительно в функциональной форме. Первую коробку мы тоже можем превратить в песочницу, если уберем инструкцию и перемешаем детали, а вторую коробку мы можем превратить в готовую игру, если найдем (или придумаем) для нее инструкцию, которая сможет сделать процесс сборки увлекательным. Эта логика трансформации, как в ту так и в другую сторону, очень важна, и она нам здорово поможет на практике.

Хорошо, но какую из этих двух коробок вы бы предпочли? Где, как вам кажется, находится наиболее интересная игра?

Понятно, что это сложный и во многом субъективный вопрос. Каждый решает сам за себя. Но давайте представим, что я выбрал песочницу, потому что мне нравится, когда передо мной

есть огромное поле нереализованных возможностей. Я вываливаю эту огромную кучу деталей перед собой и начинаю фантазировать о том, что можно было бы из нее сделать.

А вот готовый набор я отдал своему другу. Ему он подойдет лучше. Он не считает себя творческим человеком и привык все делать по плану. Поэтому он, не задумываясь открывает первый пакет и начинает четко по инструкции соединять детали.

Проходит час, и тут я начинаю понимать, что выбрал не ту игру.

Я вижу в руках своего друга какую-то сложную конструкцию, как будто он ее только что снял с заводского конвейера. Он радостно мне демонстрирует, как работает дифференциал в трансмиссии и как двигаются цилиндры в его миниатюрном двигателе.

В то же время я...

Я строю дом.

Я не строю дом с привидениями или дом хоббита. Не строю средневековый замок или космическую станцию. Я не строю робота или подводную лодку. Это самый обычный дом. Из всех возможностей я выбираю наиболее простой и банальный вариант. Но почему?

Ответить на этот вопрос очень важно, потому что он относится не только к игре в Lego.

Смотрите, я точно знаю, что проблема не в отсутствии у меня фантазии. Я прекрасно умею воображать целые альтернативные миры и жизни, которые я в этих мирах проживаю. Я могу

в деталях продумать, что бы я сделал, если бы у меня был миллион долларов, или как сложилась бы моя история, если бы я позвал на свидание ту самую девушку. Нет, с моей фантазией все в порядке.

Проблемы начинаются тогда, когда мне нужно реализовать какую-то фантазию из конкретных физических деталей, количество которых ограничено и которые можно соединять только определенным образом. Между горой таких деталей в начале и красивой фантазией в конце существует огромное количество промежуточных реальных инженерных задач и проблем, каждую из которых нужно решить. На это требуются силы, время, пробы и ошибки. Для этого нужен опыт работы с конкретным материалом, которого у меня нет.

Но есть и другая проблема.

Предположим, я пока не знаю, что хочу построить, и буду экспериментировать, раз уж передо мной столько новых возможностей. Вот я беру в руки первую деталь. Сколько других деталей я могу с ней соединить, и сколько есть способов это сделать? Если подумать, на каждом шаге у меня есть сотни и тысячи вариантов действий, и даже ограниченное количество шагов быстро приводит к почти бесконечному количеству вариантов.

Это называется комбинаторный взрыв. Общее количество вариантов и траекторий настолько огромно, что любой осмысленный и интересный вариант оказывается иголкой в стогу сена.

Получается своего рода парадокс. Возможностей в песочнице очень много, а вот найти и реализовать интересные варианты крайне сложно.

На практике, я еще до конца не осознаю этот парадокс, но интуитивно уже выбираю наиболее простой и безопасный вариант — построить дом. Дом — это единственное, что я могу собрать без чертежа за ограниченное время, просто потому, что я часто строил дома в детстве из самых разных материалов и конструкторов. Можно сказать, что при всем богатстве выбора дом — это почти единственная доступная мне игра в данный момент в этой песочнице.

А можно еще сказать, что я просто не умею по-настоящему играть в такой песочнице. Иметь возможность играть и уметь играть — это две разные вещи.

Но что это значит — уметь играть? Мой друг, который собирает грузовик, — он умеет играть?

Скорее всего, тоже нет — не лучше чем я. Но все же ему доступна более интересная и осмысленная игра, потому что он выбрал готовый набор. Кто-то другой уже нашел для него эту интересную траекторию в бесконечном количестве вариантов, придумал удачную форму для этого конкретного содержания. Этот кто-то, кого мы можем назвать геймдизайнером, уже сконструировал для моего друга и миллионов других людей хороший вариант игры. Можно сказать, что этот геймдизайнер по-настоящему умеет играть в такой песочнице. И, возможно, что он бы мог и нас с другом чему-то научить.

Хорошо, а если это не просто Lego? Если мы посмотрим на весь мир как на песочницу? Умеем ли мы играть в ней? И кто вообще умеет в нее играть? У кого можно научиться? И где найти готовые наборы, чертежи и инструкции? Или в реальном мире нам придется самим разрабатывать для себя игру?

Может быть, те траектории, которые мы выбираем в жизни — школа, институт, работа, семья — это просто удобные и безопасные варианты, как постройка обычного дома из деталей Lego?

Такие "удобные" варианты мы будем называть оптимальными стратегиями. Оптимальные стратегии — это траектории, которые как бы стремятся стать волшебными кнопками. Это максимум функциональности при минимуме эстетики. Это траектории с максимальной пользой, но минимальным смыслом. И можно предположить, что большая часть жизни большинства людей как раз и состоит из таких оптимальных стратегий.

Хорошо, а если мы не хотим просто удобные варианты жизни? Если мы хотим готовые наборы, с интересным игровым процессом, с максимальной эстетикой и смыслом, то где нам их искать?

Ну, например, в искусстве.

Может быть, мне нравится читать Хемингуэя как раз потому, что он может придумать для меня такую интересную историю, которую я сам придумать не смогу. А если и смогу, то, может быть, не рискну ее прожить. Мне проще сыграть в такую игру в воображении, в безопасном пространстве магического круга. Как и в готовом наборе Lego, это закрытая линейная игра, в которой порядок действий задан автором, но зато в такой игре проще найти эстетику и смысл.

Можно сказать, что все искусство — это огромная песочница внутри песочницы человеческой культуры, где уже существует огромный выбор готовых игр и историй, в которые мы можем безопасно играть.

Хорошо, но все-таки мы здесь собрались, чтобы играть в открытые игры. Мы же хотим придумывать собственные чертежи, истории и игровые механики, правильно?

Но мы их придумываем не на пустом листе бумаги — мы все находимся в огромной песочнице, где, как мы уже поняли, между замыслом и реальностью может лежать огромная пропасть.

Но эта пропасть не так уж страшна, потому что игровой процесс в песочнице часто может возникать сам по себе. Нам просто нужно этот процесс заметить.

Игра в песочнице

Давайте начнем с какого-то очень простого примера.

Представим, как дети бегают на детской площадке. Сначала они просто хаотично носятся туда-сюда, но в какой-то момент начинают играть в догонялки.

Помните, мы обсуждали, что любую игру можно описать через механику, динамику и эстетику. Так вот, в примере с детьми на детской площадке у нас сначала нет никакой механики. Дети просто бегают и им это нравится. Есть динамика — есть эстетика. Но вдруг кому-то в голову приходит идея о том, что нужно догнать другого и дотронуться до него. Именно в этот момент и появляются зачатки механики. Если всем понравится эта идея "догнать и дотронуться", то механика начинает повторяться и становится основой игры. И тогда она начинает уже определять и динамику, и эстетику.

Мы не можем сказать точно, в какой момент хаотичная активность стала игровой, в какой момент из не-игры появилась игра, а феноменальный опыт стал эстетическим. Но зато мы можем проследить эволюцию самой механики игры.

Вот у кого-то рождается новая идея, что догонять должен кто-то один, а все остальные будут убегать. В механике появляется ролевой компонент — есть "вОда", а есть все остальные. Потом могут возникнуть дополнительные ограничения — например, нельзя пятнать того, кто не стоит на земле. А потом кто-то еще придумывает, что "руки, ноги, голова — не считово никогда".

Да, теперь это уже точно игра со своими правилами. Здесь базовая механика "догонять" трансформируется в несколько

производных механик: догонять, убегать, прятаться, уворачиваться. Комбинации этих механик создают разнообразную динамику и богатую эстетику.

Смотрите, сначала это была песочница с бесконечной вариативностью действий. Но потом дети стали выбирать одни действия в пользу других, вводить все новые и новые ограничения. Количество возможных траекторий резко сократилось, и открытая песочница превратилась в закрытую игру.

Но сама песочница при этом никуда не пропала. Она осталась в том же месте. Как только детям надоест играть в догонялки, они вернутся в эту исходную песочницу и начнут придумывать другую игру.

Обратите особое внимание на то, что в песочнице вроде бы нет геймдизайнера. Игра как бы появляется сама собой. Или можно сказать, что игроки в песочнице одновременно являются геймдизайнерами. Ведь геймдизайнер — это просто игрок, которому доступны все компоненты игры (механика, динамика и эстетика). Значит, любой игрок в песочнице — по умолчанию геймдизайнер, осознает он это или нет. Выбирая ту или иную траекторию в песочнице — игрок по сути создает игру.

Задумайтесь также о том, что никто не учит детей быть геймдизайнерами. Это, можно сказать, природная способность. Они просто постоянно тестируют различные возможности и виды активности и повторяют те механики, которые дают им наилучший феноменальный опыт. Пожалуйста, вспомните эту мысль, когда вы задумаетесь о вашей собственной игре, особенно, если у вас возникнут сомнения в своих творческих способностях. Я готов поспорить, что в детстве вы были не-

плохими геймдизайнерами. Осталось это вспомнить и понять, как создавать теперь уже взрослые игры.

И если вы думаете, что взрослые игры как-то фундаментально отличаются от детских, то давайте я попробую вас в этом разубедить с помощью другого известного примера.

В 2005 году канадский блогер Кайл Макдональд сумел обменять красную канцелярскую скрепку на двухэтажный дом. Для этого ему потребовался один год и цепочка из четырнадцати транзакций. Каждый раз он обменивал очередную вещь на что-то лучшее и большее. Вот как выглядела эта цепочка: скрепка — шариковая ручка — дверная ручка ручной работы — газовая плитка для кемпинга — электрогенератор — неоновая вывеска и бочка пива — снегоход — путевка на двоих в Скалистые горы — автофургон — контракт со студией звукозаписи — аренда жилья на год — вечер в компании Элиса Купера — коллекционный стеклянный снежный шар — роль в фильме — дом в маленьком канадском городке.

История впечатляющая, особенно когда опускаешь все промежуточные шаги и скрепка, как по волшебству, превращается в дом.

Кайл взял за основу детскую игру, которая называется "Больше и лучше". Ее суть в том, что дети ходят от двери к двери и через цепочку сделок пытаются обменять простую вещь на что-то более существенное. Существует даже городская легенда, что в этой игре некто за один вечер обменял старый ботинок на автомобиль. Вполне возможно, что именно эта легенда и вдохновила Кайла на такой эксперимент.

Кайл взял базовую механику из этой детской игры и перенес ее во взрослую песочницу под названием "Craigslist" (что-то

вроде нашего Авито). Обратите внимание, что даже в детском варианте это скорее песочница, чем готовая игра. Здесь нет конкретных целей, а есть только базовая механика неравноценного обмена. А что и как тебе удастся выменять — этого никто заранее знать не может.

В каждой транзакции ты по чуть-чуть улучшаешь свое положение. Когда ты повторяешь эту механику много раз, эффект накапливается, и получается что-то вроде сложного процента, только выраженного не в деньгах, а в вещах.

И последнее очень важно. Да, бартер проигрывает денежному обмену в функциональности, именно поэтому мы почти всегда и везде используем деньги. Деньги — это оптимальная стратегия, это почти волшебная кнопка, но деньги как бы отнимают у вещей их феноменальные свойства, превращают любую, даже уникальную вещь, а значит, и любую транзакцию в усредненную функцию.

Бартер же сохраняет феноменальный слой товарного обмена. Он делает процесс торговли более осязаемым. Каждая сделка становится уникальным событием. Обменять хрустальный шар на роль в кино — как такое вообще возможно? Это само по себе звучит как интересная история. Но она может возникнуть только в феноменальном слое, который мы, к сожалению, очень часто теряем в высокофункциональном денежном мире.

В то время эта история получила широкую известность. И внимание всех было сосредоточено на функциональном смысле, на том, как скрепка превращается в дом. Но сам Кайл говорил, что для него это в первую очередь была игра, ему был интересен сам процесс обмена, а дом он в итоге вернул

прежним владельцам.

Хорошо, но что это за игра, в которую играл Кайл?

Это детская игра или взрослая? Серьезная или несерьезная? Это открытая или закрытая игра? Это модель игры или сама игра? Это вообще игра или не игра? Это искусство или реальная жизнь? Кайл — просто игрок или геймдизайнер?

На эти вопросы нет правильных и неправильных ответов. Просто есть те ответы, которые открывают для вас новые игровые возможности, а есть те, что лишают вас этих возможностей. Я предлагаю вам подумать над этим самим.

А тем временем давайте посмотрим на другие, более типичные и более "серьезные" песочницы, которые больше всего похожи на реальную жизнь и которые можно обозначить как "игры в жанре выживания".

Игра на выживание

Самый известный пример такой игры — Minecraft. На первый взгляд, это тоже конструктор, как и Lego, особенно если вы играете в творческом режиме. Но вот в режиме выживания появляется несколько важных ограничений. Ваше здоровье и ресурсы не бесконечны. Нужно добывать еду и строительные материалы. Вас могут убить. Вам нужно строить убежище. Чтобы добывать ресурсы, нужно изготавливать и совершенствовать инструменты, которые позволят добыть больше ресурсов, которые позволят еще что-то построить.

Все эти ограничения делают песочницу чуть больше похожей на закрытую игру, но все же ее открытый характер сохраняется. Вам по-прежнему никто не навязывает цели, вы можете идти куда угодно и строить все, что захотите. Есть базовые механики, но нет готового геймплея и понятного смысла.

Все игры в жанре выживания создаются на основе очень похожих принципов, варьируется лишь сеттинг: другая планета, подводный мир, средневековье, пост-апокалипсис. А базовые механики примерно одни и те же. Есть агрессивный мир, который можно исследовать и добывать в нем ресурсы (еду и строительные материалы). Нужно строить базу. Нужно осваивать и развивать технологии. Добывать больше ресурсов. Больше исследовать. Больше строить. И так далее.

Короче, все как в реальности.

И как и в реальной жизни, по мере того как вы решаете самые критические проблемы выживания и накапливаете достаточный минимум ресурсов, у вас появляется все больше творческих возможностей. Как раз в этот момент очень многие теря-

ют интерес к игре. И происходит это по нескольким причинам.

Чем больше творческих возможностей возникает, тем больше игра на выживание становится похожа на чистую песочницу, на тот самый конструктор Lego с кучей деталей и без инструкции, где непонятно, что и как нужно делать.

Но в любой игре на выживание появляется и другая проблема. Игровой процесс становится слишком рутинным. Нужно постоянно поддерживать тот уровень комфорта и безопасности, который уже достигнут. Требуется каждый день восполнять запас еды и энергии, добывать ресурсы, ремонтировать инструменты и транспортные средства, заниматься складом и логистикой. Чем успешнее и масштабнее вы развиваетесь, чем больше вы строите, тем больше времени уходит на поддержание всей этой системы. Вы перестаете играть и начинаете заниматься гриндом.

Гринд (в англ. grind, grinding, грайндинг) — это любая монотонная деятельность в игре, которая имеет исключительно функциональный смысл, такой как прокачка персонажа или добыча ресурсов. Гринд редко приносит удовольствие и часто кажется бессмысленным, так как он лишен феноменальной основы. И как вы понимаете, гринд возникает не только в играх, но и в реальном мире. И чаще всего мы этот процесс даже не замечаем до тех пор, пока игра или вообще любая деятельность не лишается всякого смысла.

Но важно понимать, что гринд — это просто удобный способ игры, который мы используем раз за разом потому, что он приносит осязаемый результат. Все человечество играет в эту игру. Так мы начали заниматься сельским хозяйством, потом

перешли к промышленному производству, а затем и к монотонной офисной работе. Но вместе с этим где-то по дороге мы постепенно теряли и смысл, и удовольствие в этой масштабной игре на выживание.

Можно увидеть это на примере другой, более простой песочницы, которая есть дома у каждого из нас — это кухня.

Кухня — это тоже типичная игра в жанре выживания. У вас нет четко заданных целей, только возможности и ограничения, но вам нужно есть, чтобы не умереть с голоду, и вы должны постоянно пополнять холодильник новыми продуктами-ресурсами. У вас также есть механизм крафта, когда вы из одних ресурсов производите другие. У вас есть технологии, которые вы можете совершенствовать и развивать — как средства производства, так и сам технологический процесс.

Еще в этой песочнице хорошо видно разделение на функциональный и феноменальный слой. Разные продукты имеют разный вкус, можно получать новые вкусы и усиливать существующие, собирая ингредиенты в различные блюда. Функциональный слой — это различные рецепты и технологии приготовления, это посуда, инструменты и техника. При этом некоторые продукты могут иметь функциональное значение, например, такие как масло или соль. А некоторые предметы вы можете воспринимать феноменально, например, красивый нож или удобную сковороду.

Но давайте посмотрим, как мы обычно играем в этой песочнице. И играем ли мы в нее вообще.

В мире существует, по разным оценкам, от нескольких сотен тысяч до нескольких миллионов различных блюд. А потенциальное количество всех возможных сочетаний продуктов

почти бесконечно. Подумайте, если всего из семи нот возникает все многообразие музыки, то какое количество блюд можно приготовить из тех продуктов, что есть даже в небольшом супермаркете рядом с вашим домом.

А сколько блюд в рационе обычного человека со средним доходом? Обычно от двадцати до тридцати, плюс может еще десяток любимых. И все. Чувствуете разницу?

И ведь все эти возможные сочетания — это не что-то абстрактное, нет. Это реальные вкусы, новые ощущения, которые вы не испытывали и скорее всего никогда не испытаете.

Кухня — это как раз очень наглядный пример того, что игра возникает в песочницах далеко не всегда, что это не гарантировано. Многие люди воспринимают приготовление пищи исключительно как функциональный процесс. Они день за днем, год за годом готовят одни и те же блюда и меняют что-то только тогда, когда вкус уж совсем приедается. Я, если честно, и сам большую часть времени отношусь к этой категории людей.

Конечно, кто-то может сказать, что кулинария — это игра не для всех, кому-то она попросту может не нравиться. Другой может возразить, что в жизни есть еще масса других важных дел, например, работа. Но все такие доводы можно свести к тому, что есть и другие важные или интересные игры.

Но тогда у меня возникает вопрос: а в этих других играх мы действуем как-то по-другому?

Я думаю, что каждый из вас в своей работе, насколько бы она ни была творческой, найдет множество примеров того, как вы раз за разом делаете одно и то же. И если вас спросить, зачем

вы это делаете — вы, скорее всего, сможете это убедительно объяснить, скажете, что так нужно, что так эффективнее или удобнее, или что-то в этом духе. Но, скорее всего, вы даже не задумываетесь о том, каким содержанием опыта, какой эстетикой вы пожертвовали ради того, чтобы быть и оставаться эффективным.

В общем, я подвожу вас к мысли о том, что большую часть жизни мы играем в игру на выживание, которая чаще всего вырождается в гринд, а мы обычно этого не замечаем или даже считаем, что так и должно быть.

Проблема оптимизации

Но откуда возникает гринд? И зачем мы им вообще занимаемся? Почему мы не можем придумать что-то поинтереснее?

Как это ни странно, но скучная игра возникает из нашего желания выиграть. Когда мы начинаем играть ради цели и результата. Когда функциональность начинает доминировать над эстетикой.

Если вы умеете считать карты в блэкджеке, теоретически, вы можете обыгрывать казино и зарабатывать этим деньги. Но будет ли такая игра для вас интересной?

Один из дизайнеров игры Civilization, Сорен Джонсон, заметил, что "если дать игрокам возможность, они так оптимизируют игру, что из нее пропадет все удовольствие". Еще более ироничным мне кажется тот факт, что мы называем "Теорией игр" дисциплину, которая как раз ищет те самые оптимальные стратегии. То есть теория игр — это во многом теория о том, как сделать скучной любую игру. Мне очень нравится эта ирония.

Но давайте посмотрим, откуда эта ирония возникает и что такое оптимальная стратегия в самом простом понимании.

Оптимальная стратегия — это такой способ действий, который при минимальных затратах даст вам максимальный результат, выигрыш, достижение всех целей, наилучшее решение задачи. В геймдизайне еще используют термин "доминантная стратегия", а среди игроков популярен термин "META (Most Effective Tactic Available)". Все это мы будем называть оптимальной стратегией.

Здесь важно сделать одно уточнение.

Оптимальная стратегия не является ни плохой, ни хорошей сама по себе. В функциональном смысле она является очень даже ценной. Оптимальная стратегия — это то, что эффективно и хорошо масштабируется. Вы готовите на кухне одни и те же блюда каждый день как раз потому, что каждое из них дает вам наилучший вкус при минимальных затратах времени и сил.

Более того, даже сам поиск оптимальной стратегии может быть очень увлекательным игровым процессом. Все головоломки как раз и на этом и построены. Но как только вы решаете головоломку, она теряет всю свою привлекательность как игра. Как только вы поняли, что в игре "крестики-нолики" нужно всегда начинать с центра, а потом ходить по диагонали, она перестает быть игрой. Как только вы поняли, что в Тетрисе можно сдвигать фигуру вбок в самый последний момент, когда она уже вроде бы "приземлилась", ваша эффективность вырастает настолько, что играть становится попросту скучно. С другой стороны, есть игры, где даже математически оптимальная стратегия не гарантирует выигрыша, например, в безлимитном покере или на фондовом рынке, и поэтому можно играть в такие игры всю жизнь, не теряя к ним интерес.

Поэтому одна из важнейших задач геймдизайнеров — спроектировать и сбалансировать игру таким образом, чтобы игроки не могли быстро подобрать к ней оптимальную стратегию. Если продолжить нашу иронию, хорошая игра — это часто такая игра, к которой сложно или невозможно применить теорию игр.

Но проблема в том, что в песочницах вообще и в жанре выживания в частности геймдизайнер не контролирует сценарий игры — это делает игрок. Игрок в песочницах (и в реальной жизни) во многом сам является дизайнером своей игры, и поэтому он сам должен позаботиться о том, чтобы игровой процесс не скатился в гринд.

А для этого игрок должен понимать, что гринд — это не причина ухудшения качества игры. Причина кроется в его склонности искать и выбирать оптимальную стратегию, а гринд — это всего лишь следствие, а точнее, буквальное воплощение оптимальной стратегии в действии.

Если ваша жизнь кажется вам скучной, монотонной и бессмысленной, первым делом стоит задуматься о том, не используете ли вы ту или иную оптимальную стратегию.

Но и конкретная оптимальная стратегия не является главной причиной ухудшения качества игры, это лишь следствие общей склонности к функциональному подходу, когда мы оптимизируем все подряд: результат, цель, победу, да и вообще любой измеримый (а значит, функциональный) показатель.

Когда ваш начальник формулирует для сотрудников ключевые показатели эффективности (KPI), он мотивирует вас заниматься чисто функциональной оптимизацией, которая со временем может уничтожить любую феноменальную мотивацию и превратить даже самую интересную работу в монотонный гринд.

Геймификация, которая по задумке должна превратить работу в игру, чаще делает нечто противоположное. Придумывая очки, бонусы и уровни, геймификация вводит все те же KPI, но в красивой обертке. Эти "механики" даже могут "сработать"

в краткосрочной перспективе, особенно для тех, кому нравятся высокофункциональные игры, но только до тех пор, пока игроки не найдут оптимальные стратегии. А потом работа опять превратится в гринд.

Функциональный подход может оптимизировать даже феноменальный опыт, например, вместо результата и эффективности можно оптимизировать комфорт, безопасность, спокойную жизнь. Вы начинаете избегать проблем, снижать риски и постепенно отказываетесь от всего, что провоцирует хоть какие-то эмоции. Да, можно оптимизировать феноменальное содержание до такого состояния, чтобы его в конечном счете и уничтожить. Зона комфорта становится зоной депрессии.

Есть еще такое понятие, как казуальные игры. Это такие игры, в которых можно легко и быстро достигать оптимального состояния, как функционального (быстрый выигрыш), так и феноменального (простые эмоции). Пасьянс "Косынка" и игра "Монополия" — наверное, самые известные примеры. Лента соцсетей — это тоже максимально казуальная игра, но уже в феноменальном смысле. Пятничная пьянка, шопинг, просмотр новостей — это все игры, которые построены вокруг простых оптимумов и доступных стимулов. Конечно, ничего фундаментально плохого в таких играх нет, они вполне могут служить временным убежищем от сложности, хаотичности и цинизма реального мира. Можно даже назвать их осмысленными играми, но важно помнить, что смысл в них очень простой, иногда банальный, и они могут безжалостно съедать наше ценное игровое время.

Но еще я подозреваю, что мы выбираем простые игры и удовольствия, а иногда даже скучную монотонную деятельность

еще и потому, что это отвлекает нас от самой большой и самой страшной проблемы, с которой мы сталкиваться не хотим.

Это отсутствие смысла.

Бессмысленная игра

Нет, песочница — это не бессмысленная игра, просто в определенные моменты в таких играх смысл может пропадать.

Когда вы смотрите на чистую песочницу, будь это куча деталей Lego или новый мир в Minecraft, или даже реальный мир, вы предполагаете, что в этой песочнице есть множество потенциальных возможностей. Но это еще не смысл — это только исходный материал.

Потом, вместе с первой идеей о том, что мы хотим собрать из этого материала, появляется какой-то намек на потенциальный смысл. Но мы тут же сталкиваемся с новой проблемой: мы не знаем, как в этой чистой песочнице реализовать эту конкретную идею. Мы не понимаем, как получить нужную форму из этого конкретного содержания. И поэтому смысл опять может от нас ускользать.

Хорошо, тогда мы добавляем в чистую песочницу некоторое количество простых ограничений и придумываем игру на выживание. В ней у нас появляются реалистичные цели: выжить, увеличить количество ресурсов, создать новые инструменты. И так как они реалистичные, мы можем раз за разом их достигать, а значит, в игре появляется смысл, содержание начинает соответствовать форме.

Но со временем мы осознаем новую проблему. Игра на выживание — это функциональная игра, а значит, ее можно оптимизировать. И если нам это удается, у нас появляется все больше и больше ресурсов. В какой-то момент их становится так много, что нам уже больше ничего не угрожает. Проблема выживания становится отдаленной и несущественной. Наша

главная цель уходит на задний план, а вместе с ней опять теряется смысл.

Но проблемы и на этом не заканчиваются. Мы все еще вынуждены раз за разом выполнять кучу действий, чтобы просто сохранить тот уровень развития и то количество ресурсов, которого нам уже удалось достигнуть.

Мы не только теряем главный смысл, но и одновременно тонем в рутине.

И если мы играем в Minecraft или любую другую компьютерную игру, то в этом нет никакой проблемы — мы просто ее выключаем и занимаемся чем-то другим. Но вот если мы сталкиваемся с той же самой проблемой в реальной жизни, то переключиться нам уже некуда. Мы оказываемся в ловушке.

И эта ловушка называется экзистенциальный кризис.

Если бы мы только знали, что реальный мир — это тоже песочница. Что бессмысленность мира — это обратная сторона бесконечного количества игровых возможностей и потенциальных смыслов. Но часто мы видим только одну сторону.

Но даже если мы осознаем огромное количество возможностей, даже если мы пытаемся играть и постоянно придумываем себе новые цели и проекты, мы все равно упускаем проблему оптимизации. Мы не понимаем, что наше мышление и система ценностей сильно перекошены в функциональную сторону. Потому что весь мир перекошен в эту сторону. Мир навязывает нам не только ценности и смыслы, такие как богатство и успех, он навязывает сами способы оптимизации. И каждый раз, когда мы достигаем новой цели и покоряем новую высоту, мы снова теряем смысл.

И эта постоянная потеря смысла только усугубляет наш экзистенциальный кризис. Мы превращаемся в Сизифа, который раз за разом должен заталкивать камень на вершину горы. И даже если меняется сама гора, то смысла от этого больше не становится.

Кризис смысла разрешается только тогда, когда мы вспоминаем, что в нашей песочнице (а точнее, в нашей психике) есть еще феноменальный слой.

Давайте вспомним историю про красную скрепку. Поначалу кажется, что это чисто функциональная игра, она даже называется "Больше и лучше". И если мы сконцентрируемся только на этом, если мы будем оптимизировать только увеличение номинальной ценности — то и вся игра останется исключительно функциональной.

Но в этой игре есть что-то еще.

Есть уникальные особенности каждой вещи. Есть владельцы этих вещей, каждый со своим характером, и некоторым из них зачем-то может понадобиться та уникальная вещь, которая есть у вас. Или им просто нравится сам процесс обмена, который недоступен в обычном магазине, а конкретная вещь — это лишь повод. Из всех этих феноменальных компонентов может возникать интересная история или даже множество уникальных историй, которые не купишь ни за какие деньги.

Как раз такие истории и создают ощущение подлинного смысла. Но и функциональный компонент от этого не пропадает — в конечном счете то, что Кайл смог обменять скрепку на дом, имеет огромное значение. Просто главный смысл не в этом.

А в чем тогда главный смысл?

Да ни в чем. Или точнее — не в чем-то одном. Как раз попытка сделать какой-то один смысл главным и приводит к проблеме оптимизации: мы начинаем выстраивать всю игру вокруг одного оптимума или в направлении какой-то одной цели.

Но что если обратить внимание не на тот смысл, который мы уже нашли, а раз за разом искать тот, который мы пока не видим?

Если сейчас мы (как человечество) слишком сильно увлеклись функциональной игрой, если мы застряли в игре на выживание, в гонке за успехом, экономическим ростом и новыми технологиями, то, может быть, прямо сейчас стоит обратить внимание на феноменальное измерение.

Но и там искать не готовые смыслы, а новые возможности, новые ощущения и эмоции. Не фокусировать внимание на одной игре. Исследовать песочницу, а не преследовать цели.

Да, это то, что веками делает искусство. Но оно всегда это делало внутри магического круга. А большинство из нас оставалось за его пределами. Мы были зрителями за четвертой стеной. Но как мы уже обсудили, эта стена, эта граница — не более чем условность, удобный инструмент, чтобы отделять одни игры от других. В песочнице любые границы — всего лишь временные конструкции, а любые смыслы — мимолетные озарения.

В песочнице мы можем быть зрителями и актерами, сценаристами и режиссерами. Игра в песочнице — это еще один вид искусства, или, может быть, просто жанр. Может быть, это ме-

таискусство или метаигра.

Но это опять звучит слишком абстрактно и идет вразрез с тем прагматизмом, к которому я вас призывал с самого начала.

Давайте вернемся к тому, что искусство — это технология. Да, это феноменальная технология, которая производит переживания и смыслы, но в ней есть определенная логика и структура. Искусство можно понять.

А значит, и игру в песочнице можно рассматривать как технологию, которую можно понять и для которой можно использовать самые разные полезные инструменты.

Цель этой книги как раз в том и состоит, чтобы показать вам эти инструменты и рассказать о том, как они работают. Эти инструменты доступны абсолютно всем, кто желает ими воспользоваться, так же как доступны бумага и карандаш.

Но в дополнение к этим инструментам я предлагаю вам кое-что еще, что может здорово облегчить ваш творческий процесс и даст вам дополнительную мотивацию для творчества. И на первый взгляд это выглядит просто как сообщество людей, которым нравится играть в открытые игры. Но если хорошо присмотреться, то можно разглядеть в этом сообществе множество самых разных ценностей и смыслов.

Часть 4. Песочница №3

Игра — серьезное дело.

Бруно Мунари

Как играть в открытые игры

Как мы уже поняли на примере с Lego, игра в песочницах может быть сложной, особенно если у вас нет инструкции. А игра в такой большой песочнице, как реальный мир, может быть сложнее на много порядков. На самом деле, сложность — это хорошо, потому что она отражает богатство игровых возможностей, но поначалу это может отпугивать. И поэтому вначале хорошо бы иметь какую-то понятную траекторию и ориентиры, а еще лучше иметь под рукой тех, кто может поделиться с тобой своим опытом. Ну или хотя бы тех, кто будет с тобой рядом носиться по детской площадке, пока игра не сложится сама.

Хорошо, но с чего нам начать?

Я предлагаю в любой непонятной ситуации начинать с создания модели игры.

Но не всей жизни сразу — мы уже обсуждали, что это может быть не очень хорошей, и даже опасной затеей. Давайте лучше мы будем создавать множество разных моделей самых разных игр — мы этим как раз займемся во второй книге. И еще мы попробуем поиграть в эти модели (или с этими моделями), и если нам понравится в них играть, если риски в них допустимы, то можно будет попробовать сыграть в эти игры по-настоящему.

На самом деле, мы все время во что-то играем по-настоящему по ходу нашей жизни, просто теперь начнем делать это более осознанно. Ну и, конечно, мы будем искать модели игр за пределами привычных и оптимальных стратегий.

Хорошо, но как конкретно мы будем создавать модель той или иной игры?

В общем-то так же, как это делает любой художник (писатель, режиссер, геймдизайнер). Но с некоторыми нюансами, потому что все-таки мы создаем искусство для самих себя, а не для массового зрителя.

Можете сначала думать об этом как о карте и в то же время как о черновике, как о прототипе, наброске, стратегии. То есть это что-то, что, с одной стороны, позволяет лучше видеть и понимать игру, а с другой — дает возможность поиграть с этим, протестировать какие-то возможности еще до того, как вы начнете играть в реальности.

Давайте возьмем какую-то простую ситуацию.

Вы познакомились с интересным человеком. Допустим, это коллега. Вам этот человек нравится, но вы еще не понимаете, в каком смысле "нравится", вы просто хотите продолжать с ним или с ней общение. Какая история вас ждет? Дружба? Романтика? Может быть, просто интересная совместная работа? Может быть, вас этот человек чему-то научит? А может быть, он или она станет антагонистом в вашей истории и использует вашу симпатию против вас?

Посмотрите еще раз на предыдущий абзац. Это уже и есть модель игры, но в самом простом и обобщенном виде. В ней еще очень многого не хватает — можно сказать, в ней почти всего не хватает. Но, тем не менее, мы уже начали задавать вопросы, и даже когда мы просто примеряем эти опции к исходной ситуации — мы уже немножко играем.

Дальше нам нужно постепенно расширять эту модель, собирать дополнительный материал и искать для него подходящую форму.

Где нам взять этот материал? И какую форму к нему подобрать?

У каждой истории есть предыстория. Какие из предыдущих событий имеют отношение к вашему знакомству? Ваше знакомство — это уже завязка или это больше похоже на экспозицию?

Какие дальнейшие действия кажутся вам осмысленными? Встретиться на совещании или поболтать за чашкой кофе? Обсудить рабочие вопросы или пойти с этим человеком и другими коллегами выпить в пятницу после работы? Какие действия будут двигать историю, а какие — тормозить?

Что вы за герой? Какая у вас мотивация и характер на работе? Вы привыкли действовать или ждать? Если вы ждете, то чего? Какие события должны случиться, чтобы они стали частью этой истории?

А может быть, это знакомство — часть намного большей истории или игры? Может быть, этот человек просто появляется в новом сезоне? Но тогда что было в предыдущих?

Все это пока только потенциальные траектории в песочнице, которые можно рисовать как в будущее, так и в прошлое. Можно до бесконечности задавать эти вопросы, но ответы на многие из них могут дать вам ценный материал для вашей игры.

Наконец, вы можете просто что-то делать в этой истории. И у ваших действий будут последствия. И все это станет новым

материалом и одновременно укажет вам на то, какие траектории и модели здесь лучше всего подходят.

Похоже на работу сценариста или геймдизайнера, правда?

Так оно и есть.

Но ведь это сложная творческая работа?

Да, сложная. И эта сложность может оказаться большой проблемой, особенно на первом этапе, когда вы только начинаете играть.

Но попробуйте посмотреть на эту ситуацию так.

Выбор у всех нас не такой уж большой. Мы можем жить, как живется. Осознанно или нет, осмысленно или не очень. Функционально, рационально или наоборот, хаотично и эмоционально насыщенно. Но мы в любом случае живем и в любом случае играем. Просто качество наших игр может быть очень разным, и мы можем на это качество повлиять. И чем сильнее мы хотим повысить качество игры, тем больше творческих усилий нам потребуется приложить.

А можно посмотреть на это и по-другому.

Все эти творческие усилия — это не работа. Это тоже искусство. Это тоже может быть очень интересной игрой. И вот как раз для того, чтобы и этот непростой творческий процесс ощущался как игра, нам и пригодится наше сообщество.

Смысл сообщества

Да, творческий процесс может казаться сложным, когда ты только начинаешь. Когда сидишь перед чистым листом, или пустым экраном, или горой деталей. Поэтому хорошо, когда есть возможность начать с чего-то простого, двигаться не торопясь, маленькими шажками. Но еще лучше, если рядом вдруг оказывается кто-то, кто сталкивается с похожими задачами, с кем можно поделиться своими успехами и неудачами, спросить совета, да и просто ощущать, что твои интересы разделяет кто-то еще.

Я задумывал Песочницу №3 как сообщество, которое облегчает творческий процесс. Как простую модель игры внутри огромной песочницы реального мира. Как безопасное пространство, где можно тестировать различные игровые возможности и модели, обмениваться опытом и ощущать моральную поддержку со стороны других участников.

Но так как само сообщество — это тоже песочница, то играть в нем можно (и даже нужно) совершенно разными способами. Идея в том, чтобы любой человек мог запустить свою уникальную версию этой игры, собрав свое сообщество, песочницу с выбранными им самим настройками.

Но прежде чем обсуждать все это богатство возможностей, можно начать с простых идей и примеров, которые помогут вам представить, какой может быть Песочница №3 лично для вас и какой она может быть для кого-то другого.

Хороший пример для начала — это писательская группа, где все участники пишут автобиографические романы, проживают их в реальном времени и обсуждают свой писательский

процесс с другими участниками. Они зачитывают избранные куски и истории, обсуждают героев и сеттинг, делятся разными приемами и техниками, морально поддерживают и мотивируют друг друга.

Потом мы уточняем, что писать необязательно. Писательство просто показывает всю серьезность и мощь нарративного подхода в играх. Дело не в том, что нужно писать, а в том, что важно рассказать и показать историю самому себе.

Но можно и писать. Кто-то любит писать дневник, кто-то захочет написать рассказ, а кто-то замахнется на полноценный роман. Такие участники сообщества могут организовать настоящую писательскую группу внутри Песочницы №3.

Другие участники могут смотреть на нашу песочницу по-другому. Допустим, им важно не столько рассказать историю, сколько по-настоящему прожить ее в реальной открытой игре. Для них важны действия и последствия, реальные задачи и вызовы. Их интересуют высокофункциональные игры, в которых что-то по-настоящему меняется. Такие участники будут думать не как писатели, а как игроки и геймдизайнеры. Их внимание будет смещено от сюжета к геймплею.

Найдутся и те, кому, наоборот, больше нравится думать, чем действовать. Их привлекает глубина идей. Они ищут свежий взгляд на мир и на самих себя. Может быть, им нравится искать такую новую перспективу через общение с людьми с иными ценностями и разнообразными подходами к жизни. Для них Песочница №3 может быть чем-то вроде философского клуба, где можно обнаружить интересные идеи и высказать свое мнение.

Песочница №3 может быть убежищем от обыденности и рутины. Местом, где современный мир не диктует тебе необходимость быть продуктивным и полезным. Здесь каждый может быть самим собой, без необходимости играть навязанную кем-то роль. Здесь каждый сам выбирает себе роль, а другие в меру своих возможностей стараются ее принять.

Но также важно понимать, чем это сообщество не является.

Важно не путать Песочницу №3 с группой психологической поддержки. Это сообщество не создано для психотерапии. Я считаю, что психотерапия и искусство идут разными дорогами, и поэтому лучше их не смешивать в одном месте. Это принципиально разные языки и способы мышления.

Да, есть направления, которые пытаются их объединить, например, юнгианский анализ, и я с большим уважением отношусь к таким подходам, но пока они сами не готовы признать, что чаще занимаются искусством, чем наукой, они вряд ли смогут по-настоящему понять игру.

Психология и психотерапия — это наука (теоретическая и прикладная), а игры — это искусство. Это принципиально разные способы взаимодействия с миром и с человеком — важно об этом помнить. Наука ищет универсальные знания, а искусство больше ценит уникальные переживания. Психотерапия старается вернуть нас к норме, а искусство чаще показывает, какой может быть наша жизнь вдали от этой нормы, и в том числе поэтому искусство может быть опасным во многих смыслах. Это не значит, что искусство и психотерапия принципиально несовместимы, просто это разные инструменты, и вам самим придется решить, какой из них вам нужнее в данный момент. Главное, помните, что Песоч-

ница №3 — это территория искусства.

Есть еще одно очень важное отличие между психотерапией и искусством. Это разница в дистанции между тем, кто рассказывает историю и тем, кто ее слушает.

Психотерапевт, хотя и может сопереживать клиенту, все-таки должен сохранять нейтральность. Он должен оставаться объективным, рассматривать историю человека с интеллектуальной позиции. Он должен придерживаться определенного протокола. Во всяком случае, так работают современные направления психотерапии, которые имеют доказанную эффективность.

Смысл искусства совершенно в другом — максимально сократить дистанцию между тем, кто рассказывает историю, и тем, кто ее слушает. Сократить ее настолько, что зритель перестает быть зрителем и становится участником истории. Он переживает то же, что и автор.

Искусство — это встреча с другим сознанием. Но это не обмен знаниями, это феноменальное переживание одним сознанием уникального опыта другого сознания. В этом главная сила искусства, и ради этого, в первую очередь, и нужно сообщество.

Но не все так просто. Контакт одного сознания с другим невозможен всегда и везде просто по щелчку пальцев. Искусство — это еще и технология упаковки опыта таким образом, чтобы то, другое, сознание способно было этот опыт пережить.

Причем неважно, рассказываем ли мы свою историю кому-то другому или хотим во всей полноте прожить ее сами — прин-

ципы искусства будут работать одинаково, потому что механизм один и тот же.

К чему я веду?

Если мы хотим, чтобы наша жизнь ощущалась как хорошее искусство, она должна быть похожей на хорошее искусство. И если мы научимся рассказывать о своей жизни так, что для других она будет ощущаться как хорошее искусство (а они прочувствуют это на себе, через контакт с нашим сознанием), значит она (наша жизнь) будет ощущаться так же и для нас. А это как раз то, чего мы хотим.

Но есть еще один важный довод в пользу того, чтобы общаться с другими людьми и не заниматься творчеством в одиночку. И этот довод актуален как для психотерапии, так и для искусства.

Парадокс Соломона

В психологии существует феномен, который называется "парадокс Соломона". Он заключается в том, что мы, как и царь Соломон, когда рассуждаем о чужих проблемах, проявляем бОльшую мудрость, чем в ситуациях, когда мы думаем о себе.

Это не просто житейское наблюдение, а подтвержденная исследованиями статистическая закономерность. Мы систематически понимаем свои проблемы хуже, чем чужие.

Есть и другая закономерность. Если вы используете какую-то технику дистанцирования, например, представляете, что ваша проблема случилась с каким-то другим человеком, или, скажем, вы пишете дневник о себе в третьем лице, то ваш уровень мудрости объективно возрастает до того же уровня, как и в ситуации с другим человеком. Парадокс Соломона как бы исчезает.

Что это нам говорит?

Что психотерапия должна работать только уже исходя из этой закономерности. Что ваш друг или ваша подруга иногда понимают ваши проблемы лучше, чем вы, даже если вам кажется, что "никто вас не понимает".

Но что еще?

Что вообще рассматривать себя как героя художественного произведения может быть полезно, особенно если вы дистанцируетесь от героя и больше ассоциируете себя с автором. Об этом мы поговорим в следующей части книги про диссоциацию.

Хорошо, а еще?

Можно предположить, что если я рассказываю историю про себя, мне сложно быть честным по отношению к своему герою. А в искусстве честность критична. Поэтому взгляд другого, особенно творческого, человека может оказаться очень ценным.

К тому же я не просто рассказываю историю, я играю в игру. Мой герой сталкивается со множеством проблем, которые ему нужно решать, а как демонстрирует парадокс Соломона, другие люди в среднем будут предлагать лучшие (более мудрые) решения.

Это не значит, что я должен следовать чужим советам или подстраиваться под то, как мою историю видят другие люди. Это просто означает, что, благодаря второму и третьему мнению, мне в моей игре может быть доступно больше исходного материала, а значит, больше моделей и возможных траекторий.

Также это означает, что мои мнения, которые я высказываю другим участникам сообщества, могут оказаться и для них весьма ценными советами. И еще возможно, что, видя их проблемы и ситуации, я стану лучше понимать и свою собственную игру.

Если сложить все это вместе, то получается, что сообщество может обладать и феноменальной ценностью, когда мы находим контакт с другим сознанием, и функциональным смыслом, когда качество нашей игры растет за счет поддержки от других участников.

Но как я уже говорил, Песочница №3 — это не группа взаимопомощи. Мы не пытаемся повлиять на жизнь другого участника, изменить ее к лучшему. И цель даже не в том, чтобы

дать кому-то мудрый совет или получить его самому.

Цель — это дополнительная перспектива и творческая позиция по отношению к своему опыту, в которую сложно бывает переключиться самостоятельно.

Парадокс Соломона просто говорит нам, что в таком переключении есть дополнительная функциональная ценность, подтвержденная наукой.

Но проблема в том, что в реальной жизни у нас далеко не всегда есть возможность посмотреть на свою жизнь глазами другого человека, да и просто поделиться с кем-то проблемами или, наоборот, приятными и интересными моментами. Обычно эту функцию выполняют либо друзья, либо психологи. Но с друзьями бывает сложно обсуждать серьезные вопросы, вроде смысла жизни, или вообще любые темы, которые не попадают в сферу их интересов. А с психологами хотя и возможно разговаривать о важном, сложно или даже невозможно сформировать эмоциональную связь, такую как с другом.

В Песочнице №3 можно поговорить о серьезном и важном, но при этом возможно сближаться с другими участниками до дружеской дистанции.

Но чем дальше мы начнем продвигаться от творческого сообщества к дружескому формату, тем больше нам нужно будет учитывать интересы каждого участника. Ведь с друзьями важно найти какие-то общие темы. А значит, в сообществе должна быть возможность проводить встречи с учетом самых разных индивидуальных интересов. Поэтому давайте немного пофантазируем о том, какие вообще могут быть группы внутри Песочницы №3.

Еще больше песочниц

В Песочнице №3 нет централизации и иерархий — она задумана как сообщество, которое создается снизу вверх. Все группы и общение в них возникают из инициативы отдельных участников, а не задаются условными организаторами.

Песочница №3 — это вообще не организация, а просто еще одна игра по типу песочницы. Причем игра с открытым кодом и архитектурой, и вам не нужно ничье разрешение, чтобы в нее играть. Просто это не компьютерная и не настольная игра, а социальная и культурная песочница. Да, в ней есть определенные ограничения, которые нужны для того, чтобы сделать игру глубокой, интересной. Но даже с этими ограничениями в Песочнице №3 существует почти бесконечное количество игровых возможностей.

Каждый из нас может найти и реализовать эти возможности. Я лишь предлагаю помогать друг другу в этом.

Допустим, я предпочитаю нарративные игры, для меня важен сюжет. Я немного пишу дневник и даже делал попытки написать что-то посерьезнее. Значит, мне будут интересны различные писательские группы и те участники, которые играют в первую очередь ради сюжета.

Еще, допустим, мне нравится тема кочевой жизни. Эта игра, которую я бы хотел попробовать, но пока у меня не было возможности в нее поиграть. Логично, что я захочу пообщаться с теми, у кого есть опыт подобных приключений. Если кто-то создаст группу по этой теме, я точно захочу в нее попасть.

Но вообще-то мне нравится изучать и пробовать самые разные игры, и еще мне просто нравится знакомиться и об-

щаться с разными интересными людьми, поэтому я готов буду присоединиться буквально к любой группе, где будет складываться комфортное и содержательное общение.

Я предлагаю объединяться как по интересам, так и просто по факту взаимной симпатии. Но для того чтобы интересы совпали, их нужно осознать в себе и о них нужно сообщить другим. Еще лучше, если кто-то проявит инициативу, чтобы собрать людей вокруг того или иного общего интереса.

Допустим, мне было бы интересно увидеть группу (или хотя бы отдельных людей), которые занимаются актерской игрой на профессиональном (или почти профессиональном) уровне и используют эти навыки в различных открытых играх.

Или, например, кто-то захочет изучить идею коллективной игры, когда участники разрабатывают одну открытую игру для всей группы. Это может быть какой-то бизнес, творческий проект или даже целая субкультура.

Другие участники могут избегать любой серьезности. Они могут организовывать вечеринки и праздники и концентрироваться исключительно на концепции веселья в любых его проявлениях.

А кто-то захочет, наоборот, сконцентрироваться на самых тяжелых темах и самых сложных играх.

Полезными могут оказаться группы, которые созданы для нетворкинга. Где есть постоянная сменяемость участников и можно за короткое время организовать максимум новых знакомств. Такие группы могут стать своего рода хабами, которые помогают быстро скоординировать людей с общими интересами.

А с другой стороны, может быть множество малых групп, буквально в несколько человек, где люди уже нашли себе друзей и единомышленников, и большего им не надо.

Вариантов может быть много.

Дело в том, что никто еще целенаправленно не занимался разработкой открытых игр, и пока мы с вами не можем даже представить все то многообразие тем и жанров, которое может быть теоретически доступно как в Большой песочнице (реальном мире), так и в нашем сообществе.

Мы с вами можем начать все эти варианты активно искать, исследовать и делиться своими находками друг с другом.

Но также важно помнить о том, что некоторые виды открытых игр могут нести в себе повышенные риски. Эти риски могут быть очень разными, но важно, чтобы мы понимали их хотя бы в общих чертах. И очень важно, чтобы в нашем сообществе были инструменты, которые позволяют эти риски видеть, оценивать и предупреждать о них друг друга.

Игра не всегда бывает веселой.

Сумеречная зона

Помните, чуть раньше мы задавались вопросом о том, можно ли любой феноменальный опыт сделать эстетическим? И мы говорили о том, что искусство кажется как раз той технологией, которая способна найти эстетику в чем угодно.

Но тут есть проблема.

Когда лично мы сталкиваемся с каким-то негативным опытом, у нас в распоряжении нет сразу всего опыта искусства. А значит, каждый из нас по отдельности не может просто взять и сделать любое переживание эстетическим, а любую ситуацию похожей на искусство.

Каждый из нас может сталкиваться с опытом, который сложно проживать, и этот негативный опыт может быть очень разным. С чем-то мы привыкли справляться каждый день на автомате, без всякого творчества, не сильно рефлексируя. Это могут быть грусть, стресс, скука, раздражение.

Но иногда мы сталкиваемся с такими проблемами и болью, которые преодолеть бывает сложно или даже невозможно. Это психологические травмы, тяжелые болезни, предательства, смерть близких людей и многое другое.

И если вы смотрите на возможности искусства с одной стороны и на свои страдания с другой, у вас может возникать масса непростых вопросов.

Какой свой опыт лично вы готовы трансформировать в искусство, а какой нет?

На каком уровне боли и страданий лично для вас заканчиваются возможности искусства?

Какой ваш или мой опыт мы можем обсуждать в песочнице?

Какие ситуации и проблемы вообще допустимо решать игровыми методами?

Какую ответственность несет один участник сообщества по отношению к другому, когда дает ему какие-то советы в сложных ситуациях? И нужно ли вообще давать кому-то советы?

Давайте посмотрим на конкретные примеры.

Допустим, вы устали от скучной работы или домашней рутины, у вас проблемы с мотивацией и вы вообще не понимаете, чего хотите. Кажется, что в таких ситуациях игровой подход должен сработать.

А если проблема намного серьезнее? Допустим, вы не можете встать с кровати, вас увольняют с работы и вообще у вас полный набор симптомов серьезной депрессии. В такой ситуации понятно, что важно и нужно обратиться к специалисту.

Но между очевидными крайностями, между простой усталостью и скукой с одной стороны и тяжелой депрессией с другой стороны, есть огромный спектр самых разных проблем и ситуаций, в которых может быть непонятно, какой подход сработает лучше.

Допустим, вы расстались с любимым человеком. Да, в песочнице мы можем попробовать найти в этом глубокую историю, пусть и драматичную. Но не увеличиваем ли мы таким образом ваши страдания? Не стоит ли вам вместо этого сходить к психологу и "проработать" эту ситуацию с ним?

А если у вас экзистенциальный кризис, но нет депрессии? Вам не просто скучно, вы ни в чем не видите смысла и даже не по-

нимаете, каким этот смысл должен быть. Что вам делать и к кому идти? К психологу? Искать подходящее для вас философское направление? А может быть, вы не находите пользы в поиске абстрактных философских смыслов и в бесконечной рефлексии с психотерапевтом? Может быть, как раз концепция осмысленной игры в нашей песочнице вам подойдет своей практичностью? А может быть, настоящий смысл надо искать в религии?

На все эти вопросы просто невозможно дать однозначный ответ. В таких ситуациях мы попадаем в своего рода сумеречную зону — мы сталкиваемся с опытом, смысл и эстетическая ценность которого находятся под большим вопросом. Мы не можем знать заранее, стоит ли вообще играть в такие игры. Стоит ли нам избегать такого опыта, и если избежать его не получится, то что с ним вообще делать?

И здесь можно предложить два прагматичных подхода.

Первый подход очень простой. Он называется "дружеский совет".

Наше сообщество было задумано как творческое. Мы не пропагандируем здесь никакие конкретные способы решения проблем — ни философские, ни духовные, ни психологические. Мы просто договариваемся о том, что мы тут все друзья и единомышленники — а значит, и любые советы, которые кто-то кому-то здесь дает, должны рассматриваться исключительно как дружеские.

Если кому-то кажется, что у вас депрессия (он не может знать точно, он не клинический психолог и не психиатр), он может предложить вам обратиться к специалисту. Потому что так бы поступил хороший друг.

Если у вас экзистенциальный кризис, то другой участник может предложить вам сходить к психологу, почитать какие-то книги по философии или рассмотреть игровой подход. А еще другой участник может просто выслушать вас, потому что так опять же поступил бы хороший друг.

И вы сами можете посмотреть на свою проблему так, как будто она случилась у вашего хорошего друга. Вспомните парадокс Соломона. Какой совет вы бы дали в такой ситуации своему другу?

Такой подход не гарантирует правильного ответа, он просто увеличивает вероятность того, что любой совет будет взвешенным и будет максимально учитывать интересы того, кому вы его даете.

Попытка решить проблему — это функциональный подход, который предполагает, что вы знаете, как ее решать. Дружеский совет — это феноменальное решение, которое не обязано быть правильным, потому что его смысл совсем в другом. И в Песочнице №3 мы не решаем проблемы, а скорее ищем этот "другой" смысл.

Но есть еще вариант.

Мы его начинаем так же, как и предыдущий — с дружеского совета. Но на этом мы не останавливаемся.

Предположим, вы переживаете разрыв с близким человеком. Ваше сердце разбито, и кто-то вам советует (или вы сами себе советуете) сходить к психологу.

Но разве история должна здесь закончиться?

Конечно, нет.

В то же самое время пока вы ходите к психологу, вы можете также приходить и в песочницу и из нее смотреть на историю, в которой вы ходите на психотерапию. Разве ваш психолог не может быть одним из героев вашей истории? Разве психотерапевтическая сессия не может ощущаться как хорошее искусство? Конечно, может. Посмотрите, например, сериал "Пациенты" (In Treatment).

К чему я веду?

Да, мы не можем быть уверены в том, что искусство само по себе способно решить вашу проблему, но оно может эстетически и осмысленно показать, как вы решаете свою проблему каким-то другим способом.

Может ли психолог (даже очень хороший) рассказывать истории и создавать эмоционально насыщенный опыт так, как это умеет делать, например, хороший писатель? Вряд ли — его этому не учат. Сможет ли хороший писатель реалистично и при этом эстетично изобразить психолога и сам терапевтический процесс? Сможет — если это хороший писатель.

Это не значит, что писатели и геймдизайнеры должны заменить психологов, нет. Просто писатели и геймдизайнеры могут сделать работу психологов более осмысленной, потому что они лучше понимают феноменальное измерение — это их работа.

Основная идея вот в чем. Вы можете выбирать любой инструмент из любой области знаний и технологий для решения ваших проблем. И большинство этих знаний и инструментов находятся за пределами искусства. Но искусство может помочь вам осмыслить, глубоко и качественно прожить сам процесс решения проблемы, вне зависимости от того, какой

инструмент вы выберете. Ведь как раз возможность получить эстетическое переживание от самого процесса решения проблемы — и есть суть очень многих игр.

Но есть еще одна важная категория проблем в сумеречной зоне — это всевозможные ситуации морального выбора. И хорошо бы нам договориться о каких-то правилах или хотя бы общих принципах, на которых может строиться игровая этика.

Моральный выбор

По умолчанию нам может казаться, что мораль в играх (во всяком случае в традиционных) и мораль в реальной жизни сильно отличаются. Например, в компьютерной игре может считаться нормальным ограбить банк, убить человека или даже убить очень много людей. И поэтому может казаться, что переносить игры в реальный мир не стоит — как будто это означает, что мы автоматически перенесем сюда все моральные установки из самых жестоких игр.

Есть множество исследований, которые опровергают эти страхи. Агрессия в играх не приводит к агрессии в реальном мире, потому что традиционные игры — это закрытые системы. Внутри магического круга наша агрессия и жестокость — это такая же условность, как фигуры в шахматах или карты в покере.

Но мы можем бояться не только переноса жестокости, но и чего-то противоположного — несерьезности, веселья. Нас с детства учат, что жизнь слишком серьезная и опасная штука, чтобы относиться к ней легкомысленно. И поэтому нам может казаться, что если мы будем стирать грань между игрой и реальностью, то станем подвергать себя необоснованному риску.

Но на самом деле есть множество несерьезных игр в реальном мире — это всевозможные праздники, вечеринки, спектакли и концерты. Любой розыгрыш или даже обычная шутка — это тоже игра. И играя во все эти игры, мы большую часть времени можем отделять их от всей остальной жизни. Мы знаем, что правила и нормы на корпоративе отличаются от правил и норм в офисе. Бывает, что кто-то об этом забывает, конечно, но это еще не повод отказываться от веселья.

Но есть и другие моральные проблемы.

Например, "синдром главного героя", который часто обсуждают в сети. Синдром главного героя — это не диагноз, а скорее культурное явление, которое стало мемом в последнее время. Это ситуация, когда человек воспринимает себя как главного героя фильма, идеализирует себя и свою жизнь и занижает при этом значимость других, игнорируя их чувства и ценности. Может даже показаться, что тот игровой подход, который мы с вами здесь обсуждаем, вполне может вызвать этот синдром. Наверное, это уж точно обоснованный страх, да?

Но если бояться, то давайте бояться по-серьезному.

Я думаю, что все эти страхи можно свести к одной, самой большой, опасности. Когда мы начинаем стирать границу между разными играми, мы вдруг можем осознать, что никакой правильной морали просто не существует, потому что в разных играх мы играем по самым разным правилам и руководствуемся самыми разными ценностями. И если границ не будет совсем, то не будет и моральных ориентиров — не будет никакой объективной морали.

Проблема только в том, что, возможно, ее никогда и не было.

Еще в 1740 году британский философ Дэвид Юм убедительно показал, что ценности нельзя логически вывести из фактов, а значит, объективной морали быть не может. За свою категоричность этот принцип даже получил название "гильотина Юма", потому что он навсегда отделил моральные категории от объективных фактов, и ни одному философу до сих пор не удалось эту логическую связь восстановить.

Но я просто хочу обратить ваше внимание на то, что прошло почти триста лет, и мир до сих пор не рухнул. Ослабло лишь влияние тех, кто пытался утверждать незыблемую истинность тех или иных этических норм.

Да, конечно, споры в философии о том, откуда возникает и на чем строится этика, не утихают до сих пор. Если вам интересно погрузиться в эти споры, очень советую вам ознакомиться с философией эмотивизма. Эмотивизм трактует любые моральные установки как своего рода эмоции. Можно сказать, что эмотивизм не видит особой разницы между этикой и эстетикой, и возможно, что как раз это направление ближе всего к искусству.

Но все же мы договорились не лезть в философию и оставаться на приземленном уровне.

А вот на приземленном уровне я постараюсь вас убедить в том, что искусство и игры прекрасно умеют разрешать многие моральные споры.

Но как они это делают?

Искусство умеет создавать ситуацию морального конфликта и выбора, в которой мы не просто логически оцениваем разные этические доводы, как в философии, а проживаем сам моральный выбор и его последствия.

Смотрите: большинство из нас вроде соглашается с тем, что убивать плохо. Но почему мы с этим соглашаемся? Потому что это очевидно? Логически — это совсем неочевидно, говорит нам Дэвид Юм. Хорошо, но может быть, мы просто верим, что это плохо и так нас воспитывали? Но есть масса людей, которые на веру ничего не принимают — им нужны логиче-

ские доводы, а их нет, или философы не могут их найти. Может быть, дело в наказании за убийство? Может быть. Но лично я не хочу никого убивать, даже если никакого наказания за убийство не предусмотрено.

Еще можно было бы сказать, что убийство — это плохо исходя из опыта. Но я лично никого не убивал. Я не пробовал и не хочу.

Стоп. А точно ли я не пробовал?

Да, в реальной жизни я никого не убивал и не пытался убить, но в роли героев самых разных художественных произведений я это делал. Например, в роли Раскольникова в "Преступлении и наказании". Это была первая история в моей жизни, в которой я почти по-настоящему ощутил себя в роли убийцы, и могу уверенно заявить — мне этот опыт не понравился.

Можно ли назвать "Преступление и наказание" игрой? Конечно, можно. Просто это не такая игра, как, например, Call of Duty или GTA. В этих играх нет тяжести морального выбора, а убийство — это просто функциональный процесс. Противники в таких играх — это просто объекты, динамические цели, NPC, а не живые люди. А вот старуха-процентщица кажется очень даже реальной, и поэтому ее убийство может вызывать реальное и глубокое отторжение или даже отвращение.

Я думаю, что произведения Достоевского или Хемингуэя — это более реалистичные и глубокие игры, более точные и полные модели реальности, и поэтому более вероятно, что они намного сильнее повлияют на мои реальные ценности, нежели популярные блокбастеры.

Но у меня есть еще одна гипотеза.

Возможно ли, что в каждой игре возникает своя мораль? Точно таким же образом, как возникает тот или иной смысл. И точно так же, как и смысл, мораль нельзя свести только к фактам. Как и смысл, она рождается на стыке формы и содержания.

В чистой песочнице нет никакой морали, но с выбором той или иной игры и траектории мораль появляется наряду со смыслом. Мораль похожа на смысл.

Я не хочу никого убивать в реальной жизни не только потому, что ощущаю, что это плохо, а потому, что в этом просто нет никакого смысла. Во всяком случае, такого смысла нет в моей реальной истории. Если бы я жил в бедном районе Лос-Анджелеса, который как раз похож на сеттинг игры GTA, то насилие, возможно, имело бы для меня больше смысла.

Если я прав в этом предположении, то бояться нам нужно не того, что мы принесем с собой жестокость из игр в реальный мир. Бояться надо того, что наша реальная жизнь по каким-то причинам станет похожа на игру, в которой жестокость может обретать смысл. И как демонстрирует история человечества, это как раз вполне реальная опасность. Мы уже знаем массу примеров того, как с началом войн или с приходом к власти жестоких тоталитарных режимов большой процент людей вдруг почти мгновенно превращается в зверей и психопатов. Меняется сеттинг, меняются правила игры, и те способы игры, которые казались страшным сном, вдруг становятся вполне допустимыми вариантами. Жестокая игра обретает смысл, а значит, становится допустимой для многих с точки зрения морали или того, как эта мораль ими ощущается в этой новой игре.

С весельем все то же самое.

В игре Angry Birds несерьезный подход имеет смысл, но в реальном мире такую игру сделать сложно. Вроде и свиньи есть и птицы, но геймплей из них не получается. Содержание есть, а функциональная форма недоступна. А вместе с этим оказывается недоступным и веселый смысл такой игры.

Реальный мир очень сложен, и поэтому в нем чаще рождаются непростые игры, с непростыми смыслами.

Да, здесь есть возможности для веселой игры, например, если вы организуете развлекательные мероприятия или выступаете в стендапе, но даже в этих областях есть много рутинных и совсем невеселых механик. Если мы даже очень постараемся превратить жизнь в веселую игру, то у нас это либо не получится, либо мы сможем это сделать в каком-то ограниченном формате, либо наша игра просто не будет иметь смысла. Веселье проще организовать в форме более закрытой игры. Например, вы организуете вечеринку, и когда уже вся работа сделана, то в определенном месте и в определенное время вы можете позволить себе расслабиться и ненадолго отложить в сторону привычные моральные ограничения.

Хорошо, а что насчет синдрома главного героя?

Да, пожалуй, это реальная опасность для всех, кто хочет воспринимать жизнь как игру. Но опять же, важно не переоценивать эту опасность, а понять, как и откуда она возникает. Если воспринимать ее слишком серьезно, то может оказаться, что все, кто пишет или рассказывает о своей жизни, в какой-то степени страдают этим синдромом. И тогда уже большая часть искусства будет обесценена.

Важно заметить, что синдром главного героя возникает в соцсетях, которые хотя поначалу и являются открытыми играми, но со временем начинают все сильнее искажать реальность, вплоть до того, что образ человека в интернете может стать карикатурной версией его настоящей личности. И в этом смысле соцсети все больше становятся закрытыми формами. В них уже возникает как бы отдельная реальность, все слабее связанная с остальным миром. И если вы день за днем создаете свой образ для такой закрытой экосистемы, то можете начать путать эту роль и реального себя. Но если вы знаете и помните о том, что ваш образ в соцсетях — это всего лишь временная и идеализированная роль, что это просто отдельная игра, которая не обязана стопроцентно соответствовать реальности, если, возвращаясь в офлайн, вы способны оставить, отложить эту роль хотя бы на время, то этот синдром вам вряд ли грозит.

Здесь нам опять приходит на помощь концепция осмысленной игры.

Внутри аккаунта в соцсети позиция главного героя может иметь много смысла, потому что это ваша личная зона для творчества. Но в реальном мире такой подход редко имеет смысл, особенно если вы не являетесь звездой шоу-бизнеса, политиком или владельцем крупной корпорации. В реальном мире другие люди — это не NPC, не фоновые персонажи. Они обладают сознанием и волей, и в какой-то ситуации может оказаться, что это ваша жизнь зависит от них, а не наоборот. Вы просто не можете быть главным героем в любой ситуации — в этом нет никакого смысла. Все это можно рассматривать как базовые ограничения в Большой песочнице. И если помнить о них, то ваша игра будет оставаться осмысленной.

В нашем сообществе я предлагаю придерживаться тех же самых ограничений. Если мы будем напоминать о них друг другу, то это поможет каждому из нас быстрее находить те варианты игры, которые имеют больше смысла.

Но еще важно помнить о том, что в хорошем искусстве и хорошей игре мораль не дается герою в готовом виде. Мораль нужно выбрать. И если этот выбор будет сложным, это не испортит игру, а, наоборот, скорее повысит ее качество. Может быть, даже хорошо, когда мораль находится в сумеречной зоне.

Культура игры

Хорошо, давайте теперь коротко обобщим все идеи, из которых возникает наше сообщество.

Мы очень мало знаем об играх и плохо их понимаем. Большая часть игр была создана только в последние несколько десятков лет. Наука об играх стала формироваться только в начале двухтысячных. Реальный мир как игровое пространство рассматривается только немногими авторами. Можно сказать, что мы (человечество) в игровом смысле еще совсем дети и пока просто ковыряемся палочкой в этой Большой песочнице. Да, мы достигли определенных технологических высот — мы многое умеем в функциональном смысле. Но феноменально и эстетически мы еще очень недоразвиты. Культура игр только-только зарождается.

Но дело в том, что искусство и игры — это не какая-то абстрактная область, которую должна изучать наука и философия. Это существенная часть содержания нашей с вами жизни. И в этом содержании скрывается огромная ценность, которую многие просто не видят.

Да, я могу написать книгу и рассказать вам про эту ценность — но этого недостаточно.

Чтобы достать эту ценность из реального опыта, нужно что-то более существенное. Какой-то социальный и культурный механизм, который будет доступен всем и каждому.

Нельзя научиться играть в игру, просто прочитав о ней книгу. Книга может быть справочником или путеводителем — не более того. Чтобы научиться играть, нужно играть. А чтобы научиться играть в открытые игры, нужно играть в открытые

игры. Песочница №3 — это открытая игра "на минималках". Безопасное пространство, где можно почувствовать вкус реальных игр, но не рисковать сразу.

Это место, где мы с вами по кирпичикам можем создать свою собственную культуру открытой игры. Такую, какую сами захотим.

Любая культура состоит из нескольких слоев. В Песочнице №3 они могут выглядеть так:

Первый слой — про игровую грамотность. Приходите и задавайте вопросы. Любые вопросы. Про историю игр, про то, как они устроены. Про искусство. Про философию и психологию игр. Про то, как и во что играют другие участники. Или исследуйте сами интересные для вас темы и делитесь находками с другими участниками.

Второй слой — про творчество. Вы хотите играть, но не знаете, с чего начать? Попросите помощи, совета. Найдите тех, кто испытывает похожие трудности, и попробуйте обменяться идеями. Или вы уже придумали игру, но хотите обсудить ее с другими участниками? Может быть, вы уже играете, но смысл игры от вас ускользает и вам нужен взгляд со стороны? Наверняка найдется тот, кто его вам предложит.

Третий слой — про поддержку и безопасность. Вы устали, вам скучно, грустно, больно, одиноко. Приходите просто пообщаться. Рассказывайте свои истории и слушайте истории других участников. Если вам нужна моральная поддержка, попросите о ней. Если кто-то просит поддержки у вас, помогите, если это в ваших силах, или хотя бы просто выслушайте. Помните, что не все игры бывают веселыми, а некоторые могут быть опасными. Если вам кажется, что кто-то неоправданно

рискует — предупредите его. А если кто-то предупреждает вас, обратите на это внимание.

Четвертый слой — про свободу выбирать или создавать свою культуру. Организуйте свои песочницы и приглашайте в них других участников. Ищите другие группы, ищите единомышленников и друзей, с кем вам будет комфортно и интересно обмениваться опытом. Устанавливайте свои правила. Но если хотите, чтобы они работали — не забывайте про концепцию осмысленной игры.

Наконец, придумывайте свои собственные слои, идеи, принципы и смыслы. И если они понравятся другим участникам, они станут частью общей культуры.

Ну а пока давайте вернемся к первому слою и рассмотрим еще одну очень важную идею или даже технологию, которая нам понадобится практически в любой игре. Это технология называется диссоциация.

Часть 5. Магическая диссоциация

Человек не может вынести слишком много реальности.

Томас Элиот

Внутри магического круга

У нашей психики есть замечательная способность — она умеет отделять один опыт от другого настолько хорошо, что может даже казаться, что из него возникает как будто две разных реальности, а иногда даже два разных человека.

Магический круг возникает не сам по себе — за ним стоит психический механизм, который отделяет игру от не-игры, реальность от условности, роль от того, кто ее играет. Этот психический механизм — очень важная основа любого искусства, причем как со стороны того, кто это искусство создает, так и со стороны того, кто его проживает.

Этот механизм позволяет нам погружаться в новый опыт, на время забывая о том, что у нас есть еще какая-то другая повседневная жизнь. И он же позволяет нам вернуться к привычной реальности и помнить о том, что игра была всего лишь игрой.

Механизм, который работает внутри магического круга, не только творческий, но и защитный.

Подумайте о том, насколько это удобно и вообще классно, когда все происходящее в игре там же и остается. Если вы проиграли, то только там, внутри магического круга. Ваша жизнь не заканчивается, когда вы уступаете партию в шахматы. Вы не получаете психологическую травму, когда монстры в игре разрывают вас на куски. Вам не нужно идти на прием к психотерапевту, чтобы проработать этот опыт. Даже если в какой-то игре вы испытали очень сильные эмоции — ничего страшного, это была всего лишь игра.

Но можно ли создавать магический круг в обычной жизни, чтобы отделить одну часть реальной жизни от другой?

Если вы расстались с любимым человеком, если ничего уже не вернешь и вы вряд ли еще раз увидитесь, почему вы не можете просто оставить этот опыт позади, как просмотренный фильм?

Или, допустим, вас уволили с работы, вы вне себя от злости и раз за разом прокручиваете в голове все моменты и думаете о том, как можно было бы сделать все по-другому. Да, вы проиграли — в этой конкретной игре. Но есть и другие. Почему бы просто не начать новую игру, не найти что-то поинтереснее?

Даже дети умеют легко создавать что-то вроде магического круга. "Все, я в домике, я вышел из игры, это несчитово". Почему мы, взрослые, не пользуемся этим навыком?

"Важно проработать эмоции, а не подавлять их", — говорит вам психотерапевт или ваша подруга. На самом деле это спорный вопрос, даже в психологии. Есть множество исследований, которые говорят, что негативные эмоции сами проходят со временем. Ну хорошо, даже если их нужно прорабатывать — давайте проработаем. Давайте проживем еще раз те воспоминания и те эмоции, неважно, плохие они или хорошие, как будто пересмотрим фильм или перечитаем книгу. А потом отложим их в сторону.

Это возможно? Я думаю, что да.

Но почему бы не пойти еще дальше? Почему бы не убирать историю на полку в любой удобный момент, даже если она еще не закончилась? Почему бы не научиться ставить игру на

паузу, когда играть становится скучно, тяжело или даже опасно?

На самом деле, мы очень часто пользуемся этим механизмом, просто очень редко это замечаем и не очень хорошо понимаем, как он работает. Но сейчас мы и с этим разберемся.

Разобраться в этом очень важно, потому что это позволит нам сделать открытые игры намного безопаснее. Все те риски, о которых мы говорили раньше, можно уменьшить или хотя бы лучше контролировать, если уметь в нужный момент отделять одну игру от другой.

Да, иногда нам стоит делать ровно противоположное тому, что я призывал вас делать с самого начала. Иногда бывает нужно сделать открытую игру закрытой. Хотя бы на время.

Когда мы создаем модель игры, мы делаем что-то похожее — мы как бы играем в более закрытую версию открытой игры, и тем самым делаем ее безопаснее и более контролируемой.

Но что, если мы уже играем в реальном пространстве и времени и не можем просто так взять и вернуться обратно к модели игры? Что делать, если мы хотим управлять открытостью игры в самом процессе игры?

Для этого нам понадобится хорошо понять тот самый психический механизм, который для простоты мы будем называть диссоциацией.

Контролируемая диссоциация

Давайте сначала определимся с терминами.

Что такое диссоциация самыми простыми словами?

Это способность психики разделять опыт на автономные или частично автономные части. Причем наша психика умеет разделять любой опыт, мысли, ощущения, эмоции, навыки, воспоминания.

Важно уточнить, что мы будем говорить о контролируемой, творческой или эстетической диссоциации. Той форме, которую осознанно или не очень используют художники и писатели, актеры или те, кто играет в ролевые игры. Еще контролируемую диссоциацию используют в некоторых направлениях психотерапии, например в таких как IFS (Internal Family System) и схема-терапия.

Существует также патологическая и неконтролируемая диссоциация, которая проявляется в некоторых психических расстройствах, таких как посттравматическое расстройство или диссоциативное расстройство личности (расщепление психики на множественные личности). Но нам, очевидно, такая диссоциация в игре не нужна.

Можно думать о диссоциации как о спектре, на одном крае которого находится самое обычное воображение и фантазии, а на другом — потеря связи с реальностью и различные диссоциативные расстройства.

Большинство из нас, к счастью, находится в здоровой части спектра, и если у вас нет истории психических расстройств и вы не употребляете запрещенные препараты, то не пережи-

вайте, патологические формы вам не грозят. Современные исследования говорят о том, что даже актеры, которые могут находиться в роли продолжительное время, все равно не теряют связь с реальностью. Поэтому мы исходим из того, что все формы игры, которые мы используем в нашем сообществе, сами по себе безопасны для вашей психики, но в случае возникновения у кого-то любых симптомов мы всегда даем друг другу дружеский совет — обратиться к специалисту.

И поэтому также давайте договоримся, раз уж мы занимаемся искусством, то дальше в тексте и вообще в нашем сообществе для простоты мы будем использовать слово диссоциация в здоровом и творческом смысле.

Еще можно посмотреть на диссоциацию как на субъективное переживание. Если магический круг — это функциональная форма, это то, что мы делаем или создаем, то диссоциация — это феноменальное переживание, которое возникает у нас, когда мы пересекаем магический круг.

Хорошо, но если мы говорим о контролируемой диссоциации, то как конкретно мы можем ее контролировать?

Нужно делать какие-то специальные упражнения?

Необязательно.

Но и от того, что вы просто взмахнете рукой и скажете, что вот эта часть реальности теперь будет игрой, она автоматически в игру не превратится. Вы не можете просто нарисовать магический круг мелом на полу. Хотя если подумать, в игре в классики именно это и происходит, просто в открытых играх такой прием вряд ли сработает.

Хорошо, но как, например, диссоциируются актеры? Как у них получается входить в роль?

Ну, помимо того, что они проходят специфические тренировки, у них есть во многом готовая ролевая игра, которая называется сценарий. А также есть готовый игровой сеттинг в виде физической сцены, света, грима, костюмов. Актеры могут додумывать свою роль, добавлять к ней какой-то контекст, могут даже использовать элементы своей личной истории, чтобы лучше вжиться в роль. Но главное, что у них уже есть готовый геймплей или готовая модель игры.

Да, такой уровень диссоциации, как у профессиональных актеров, нам поначалу вряд ли будет доступен. Уметь перемещаться в иную реальность по щелчку пальцев — это уже самый продвинутый уровень.

Но есть вариант попроще.

Когда мы читаем книгу или смотрим фильм, мы тоже диссоциируемся. Мы тоже играем роль, но на более поверхностном уровне. Какая-то диссоциация происходит, пусть и в более мягкой форме. Мы переносимся в иную реальность и в иную роль, но не так сильно отключаемся от привычного восприятия. И тут у нас опять есть готовая игра (книга или фильм), которая отсоединяет нашу психику от привычной картины мира, ведет нас по нужной траектории и подпитывает нас нужным материалом.

А если нет ни готовой игры, ни сценария, ни модели?

Тогда диссоциация может случаться в форме фантазии, внутреннего монолога или задумчивости. Мы все равно можем отключаться от мира и переноситься в какую-то другую ре-

альность, но в этом процессе намного больше хаоса, случайности и намного меньше контроля. Наиболее интенсивная и при этом наименее контролируемая форма здоровой диссоциации — это сновидение.

А если вернуться в реальный мир, какие еще могут быть варианты диссоциации?

Ну, например, мы меняем сеттинг, и за счет этого может происходить переключение. Типичными локациями могут быть дом, работа, отпуск, ночной клуб, и когда мы физически перемещаемся из одной зоны в другую, могут меняться игровой процесс, наши мысли, поведение и даже наша личность. Если вы после работы придете на вечеринку, вы почти гарантированно не только получите новые эмоции, но и почувствуете себя немного другим человеком.

Иногда диссоциация происходит как спонтанное перемещение в позицию от третьего лица — мы как бы смотрим на себя со стороны. Но в творчестве и в игре бывает полезно делать то же самое осознанно.

А еще бывают ситуации, когда случается что-то плохое, кто-то обидел нас или разозлил. И в таких ситуациях мы можем сваливаться в две крайности. Мы либо вытесняем этот опыт из своего сознания, продолжаем жить как будто ничего не произошло, либо, наоборот, раз за разом прокручиваем это воспоминание в голове, снова и снова проживаем этот опыт. Если в первом случае можно говорить о какой-то форме диссоциации, то что происходит в обратной ситуации?

Дело в том, что наш мозг умеет не только разделять опыт, но и интегрировать его, и важно понять, что эти два процесса постоянно сопровождают и сменяют друг друга, причем чаще

всего в автоматическом режиме.

Давайте разберем интеграцию и разделение чуть подробнее. Не ради науки, а ради практической пользы. Я обещаю — это усилие окупится многократно.

Интеграция и разделение

Легче всего увидеть эти два процесса на каких-то совсем простых примерах. Например, когда вы читаете этот текст, вы можете видеть и слова, и отдельные буквы. Можете понимать общий смысл и в то же время концентрироваться на отдельных фактах. В общем, вы способны видеть одновременно и лес, и деревья.

Или, допустим, вы оказались в незнакомом месте и вам нужно проложить маршрут до конечной точки. Вы открываете карту и пытаетесь сориентироваться. Вы диссоциируетесь, переключаетесь между двумя реальностями (картой и территорией), и одновременно вы пытаетесь найти между ними соответствие, интегрировать эти два вида опыта.

Пример посложнее — вы учитесь управлять автомобилем. Вам нужно изучить каждое действие и объединить их все в один навык. Но по мере того, как вы все лучше осваиваете этот навык, он становится все более автоматическим. В какой-то момент вы вдруг обнаруживаете, что приехали куда-то, но даже не помните, как это сделали. Возможно, вы были в своих мыслях или разговаривали с тем, кто ехал на пассажирском сиденье, но факт остается фактом: вы настолько "отключились" от процесса управления автомобилем, что этот опыт исчез из вашей памяти. Да, исследования показывают, что мета-контроль остается, а значит, и интеграция все равно происходит, но на субъективном уровне вы диссоциировались.

Еще один пример. Допустим, вы смотрите на себя в зеркало. Вы видите свое отражение и знаете, что это вы. И в то же самое время вы знаете, что это не вы, а только ваше отраже-

ние. Вы знаете, что мир в зеркале ненастоящий, вы знаете, что право и лево в нем перепутаны.

Зеркало похоже на магический круг, который как будто разделяет две реальности. Хотя вы знаете, что никакого разделения нет, что все это одна и та же реальность.

Но представьте теперь, что вы актер, который репетирует роль. И допустим, что эта роль очень не похожа на ваш привычный образ себя. У вас есть специальное зеркало, которое накрыто тканью, и вы снимаете ее только тогда, когда входите в образ. И вот вы скидываете ткань и заглядываете в зеркало. Видите ли вы себя? Отражает ли зеркало привычную реальность или становится дверью в другой мир? А можно ли перенести тот, другой, образ в эту реальность? И вообще, нужно ли вам физическое зеркало, чтобы перемещаться между этими мирами и переключаться между разными ролями?

Все это сложные вопросы, на которые мы вряд ли сможем сразу ответить. Но пока я хочу обратить ваше внимание на то, что диссоциация — это не единственное, что с нами происходит в таких ситуациях. Если в одном месте мы разделяем опыт, то в другом — интегрируем. И между двумя этими процессами всегда есть связь. И еще между ними чаще всего должен быть какой-то баланс.

А он есть не всегда.

С одной стороны, чрезмерная диссоциация может быть опасна — мы можем утратить связь с реальностью. Но может ли быть опасной интеграция? Да, ничуть не меньше.

Мы можем обнаруживать закономерности там, где их нет. На рациональном уровне мы можем придумывать ошибочные

генерализации, псевдонаучные теории или даже теории заговора. На ценностном уровне могут возникать деструктивные идеологии. На эмоциональном уровне излишняя интеграция может выглядеть как мания или, наоборот, как депрессия.

Ухудшать ситуацию может излишне функциональный подход, который почти всегда сдвигает наше восприятие и мышление в сторону интеграции. В функциональном измерении все должно иметь цель или смысл, все должно иметь измеримую ценность и приносить какую-то пользу. Это вынуждает нас постоянно сопоставлять и соединять одни кусочки опыта с другими. В феноменальном измерении это необязательно. Вкус шоколада, улыбка близкого человека, любимая мелодия — этот опыт может существовать сам по себе, и ему дополнительно ничего не требуется.

Как раз поэтому интеграция лучше работает в науке, а диссоциация — в искусстве. Или можно сказать, что баланс в этих двух областях смещен в разную сторону.

Но какой баланс между интеграцией и диссоциацией должен быть в вашей жизни, или в конкретной ситуации, или в игре?

Готового ответа на этот вопрос быть не может. Все зависит от того, в какие игры вы хотите играть и каким способом.

Но важно помнить, что ваше мышление — это скорее функциональный процесс, а ваши эмоции имеют феноменальную природу. Мы можем быстро переключаться от одной идеи к другой, менять направления мышления, если мы зашли не туда. А с эмоциями не так просто — чем большую они набирают силу, тем сложнее их остановить или переключить. А ваши ценности и мотивация, в которых есть большая доля феноменального содержания, это еще более инертная система, где

исправить ошибку сложнее всего. Поэтому нужно быть очень острожным в том, как вы интегрируете опыт, особенно в его феноменальной части.

Если вы играете в функциональную игру, интеграция имеет смысл. Это может быть любая глобальная цель, или поиск оптимальной стратегии. Но в феноменальном измерении цель может никак не ощущаться, оптимальная стратегия быстро приводит к скуке. В феноменальной игре, наоборот, чаще имеет смысл делить опыт на отдельные кусочки, чтобы найти самые уникальные и интересные из них.

Но все-таки большинство из нас с детства приучены к функциональному подходу. Даже психотерапия, которая, казалось бы, должна быть сбалансирована в сторону феноменального измерения, часто стремится интегрировать наш опыт там, где это не требуется. Она, как любой интеллектуальный процесс, постоянно ищет контекст, цель, намерение, интерпретацию, что не всегда полезно. Искусство этим страдает редко и чаще использует диссоциацию. И если мы хотим сбалансировать нашу игру и сделать ее больше похожей на искусство, то в среднем нам стоит больше внимания уделить разделению опыта, чем его интеграции. Диссоциацию мы интуитивно понимаем хуже, и поэтому следует обратить на нее особое внимание.

Но все это может пока звучать чересчур абстрактно, поэтому давайте возвращаться к более осязаемым игровым примерам.

Поток

Наверное, самый лучший пример удачного сочетания интеграции и диссоциации — это состояние потока.

Поток — это, с одной стороны, максимальная вовлеченность в какую-то деятельность, когда все наши действия и эмоции буквально сливаются в одно целое, но, с другой стороны, в этот же момент мы можем максимально отключаться от всего остального мира.

Во многих видах деятельности поток может возникать сам собой. Это может быть творчество, игра, спорт, танец, секс или даже простой, но интересный разговор. Но если вы хотите сознательно создавать условия для включения потока в каком-то процессе, например, в вашей работе, вам нужно делать две вещи. Внутри самой деятельности вам потребуется создавать устойчивые петли обратной связи, чтобы любое ваше действие почти сразу же приводило к осязаемому результату (это, кстати, типичная работа геймдизайнера). Одновременно с этим вам нужно убирать любые внешние раздражители и события, которые могут вмешиваться в вашу деятельность и прерывать ее. Вам нужно так настроить процесс, чтобы ваше внимание не выходило за его пределы.

Вам нужны интеграция внутри и диссоциация снаружи.

А зачем нам вообще нужно состояние потока? Просто потому, что мы в нем эффективнее что-то делаем?

Вряд ли. Наверное, в первую очередь потому, что поток хорошо ощущается. Иногда даже очень классно ощущается. В потоке стабильно и в больших количествах вырабатываются дофамин и норадреналин. У потока есть феноменальное изме-

рение, и нам очень нравится в нем находиться.

Но как раз феноменальный слой мало кто замечает и мало кто изучает. Буквально вся литература про состояние потока концентрируется на функциональной стороне вопроса. Все говорят про цели и обратную связь. Все пишут о том, что важно и нужно найти оптимальную сложность в той или иной деятельности — когда она достаточно сложная, чтобы быть интересной, и недостаточно сложная, чтобы остаться выполнимой.

Да, все это очень важно — я не спорю. Проблема в том, что психология в своих попытках создать универсальную (и, конечно же, функциональную) модель для этого состояния игнорирует феноменальное содержание самой деятельности. Что конкретно мы делаем? Чем занимаемся?

Давайте на примерах.

Мне нужно сделать что-то по дому: убраться, помыть посуду, приготовить ужин. Я могу использовать функциональный подход, и чаще всего я его и использую. У меня даже есть очень эффективный лайфхак: я просто начинаю делать все быстро — настолько быстро, насколько смогу.

Как это работает?

Дело в том, что рутинные виды деятельности обычно слишком просты, я их слишком хорошо умею делать — они сильно не дотягивают до той самой оптимальной сложности. И чтобы мне не приходилось настраивать поток в каждом рутинном деле по отдельности, я повышаю сложность всех действий сразу. Я просто увеличиваю темп и скорость. И когда я найду оптимальную скорость, я почти гарантированно получу состо-

яние потока или хотя бы что-то похожее на него.

Но такой лайфхак — это всего лишь волшебная кнопка, понимаете? Я просто взламываю свою дофаминовую систему. Да, я получаю некоторое удовольствие, но при этом я теряю смысл. Точнее, я просто игнорирую смысл. Может быть, потому, что я считаю, что в этой деятельности попросту нет никакого смысла.

С другой стороны, посмотрите на детей. Как ребенок моет ту же посуду? Ребенок не видит посуду. Он видит море и сушу, корабли и подводные лодки, волны, пену, водопады. Может быть, он даже видит в раковине пиратов и сокровища. Ребенок живет в феноменальном измерении.

Но я-то взрослый человек, я не играю в несерьезные игры. Мне важно получить быстрый результат, а не играть два часа в пиратов, правильно? А зачем мне нужна чистая посуда? Чтобы приготовить ужин и поесть. А зачем? Чтобы были силы жить и работать. А зачем? Чтобы заработать денег и оплатить дочери учебу. А зачем? Чтобы у нее была хорошая работа и деньги. А зачем ей деньги? Понимаете? И нигде в этой цепочке не возникает смысл. Есть только надежда на смысл, которая бесконечно сдвигается в будущее.

Но это опять философия, и мы это все уже обсуждали. А какое отношение все это имеет к потоку?

Самое прямое. Мы только что говорили, что для потока нужна диссоциация — нам важно изолировать какой-то процесс от остального мира. Но любой функциональный подход неизбежно привязан к какому-то контексту. В функциональном измерении мы всегда делаем что-то одно ради чего-то другого, мы всегда привязаны к внешним обстоятельствам.

А феноменальное содержание контекста не требует. Вы можете есть мороженое, потому что оно вкусное, вы можете играть с посудой и пеной, потому что это весело. Вы можете гулять, потому что вам нравится свежий воздух, деревья, ритм шагов. Во всех этих примерах абсолютно неважно, в потоке вы или нет, потому что феноменальный слой сам по себе уже дает определенный уровень погружения и диссоциации. Если вы, конечно, его видите и ощущаете.

Конечно, функциональный и феноменальный подходы необязательно должны конфликтовать. Более того, как раз сочетание формы и содержания создает осмысленный опыт. А значит, поток вполне может быть вариантом осмысленной игры в микродинамике, на уровне простых действий, понятных целей и ощущений здесь и сейчас. Когда то, что мы делаем, хорошо сочетается с тем, как мы это делаем.

Когда-то я работал баре на пляже. Я был официантом, барменом и менеджером. Работа в этом месте была одной из самых сложных и самых увлекательных за всю мою жизнь. Именно там я осознал, что если стараться делать все максимально быстро, то можно легко попадать в состояние потока. И я был очень быстр. Я любил работать в самые загруженные смены с полной посадкой, когда заведение держится на грани своих возможностей. Такая интенсивная и часто хаотичная работа как наркотик — и многие в этой индустрии на этот наркотик серьезно подсаживаются. Во всяком случае, я так думал сначала. Я предполагал, что дело в той самой сложности, которая вынуждает твой организм устраивать тебе дофаминовый душ.

Но потом мне предложили работу на кухне. Казалось бы, там такая же безумная и интенсивная работа, а еще есть кондици-

онер и платят больше. Но я отказался. И в этот же момент я понял, где скрывалась самая главная ценность работы в зале. Это были люди.

Дело было не столько в том, что я работал быстро, а в том, что вокруг меня было много людей, и почти с каждым я успевал пообщаться, хотя бы немного. Даже когда ты просто взглянул на человека и вы друг другу улыбнулись или просто кивнули головой — это уже общение. И когда этого общения много — оно не просто сильно затягивает, но еще и создает то самое ощущение смысла.

Что еще интереснее, смысл возникает даже тогда, когда общение не складывается. Далеко не все гости ведут себя хорошо. Кто-то любит поскандалить. Кто-то выпьет лишнего. Бывают просто неприятные люди, а бывают агрессивные. Есть те, кто пристает к официанткам. Меня оскорбляли, мне угрожали. Иногда приходилось выгонять людей и даже вызывать полицию. Но все же, если не строить иллюзий по поводу человеческой природы и принимать людей такими, какие они есть, то все такие ситуации хоть и вызывают раздражение в моменте, все-таки придают общению большую глубину.

Но я хочу обратить ваше внимание не на человеческое общение. Не только на него.

Я хочу еще раз показать вам то, что в любой деятельности есть функциональный и феноменальный слой. И даже если функциональная сторона сама по себе интересна — это только часть общей картины. И это особенно важно, когда мы хотим не просто получить удовольствие от какого-то процесса, а еще и создать отдельную реальность, в которую хочется раз за разом возвращаться, как, например, мне хочется вернуться к

той работе в том самом баре. И если бы я не писал сейчас эту книгу, возможно, именно это я бы и сделал.

Но когда мы говорим про иную реальность, важно понимать, что у нее могут быть разные слои. Рассматривать ее можно на разном масштабе. Поток может возникать, скажем так, на уровне отдельных игровых механик. А на другом масштабе у нас может работать сюжет.

Нарративный подход

А на уровне сюжета у нас работает механизм, который психологи называют "нарративная транспортировка" (narrative transportation). Название сложное, но смысл простой.

Это состояние, в котором содержание нашей психики, наше внимание, мысли, эмоции полностью заняты и обусловлены событиями какой-то истории. Мы как бы теряемся в повествовании, переносимся в другой мир.

Это та же диссоциация, но уже на макроуровне.

Поначалу может быть непонятно, откуда вообще берется диссоциация. Кажется, что сюжет — это в первую очередь про интеграцию опыта. Когда мы придумываем историю, нам нужно из отдельных событий составить план и повествование. А когда мы проживаем историю, мы так же из слов, предложений и сцен собираем в своем воображении историю и воссоздаем сеттинг, в котором происходят все события. Тут вроде сплошная интеграция.

Но одновременно с этим так же, как и в состоянии потока, происходит как бы выключение всего остального мира. А сама история становится чем-то вроде альтернативной реальности.

И вот эта альтернативность очень важна. Нарратив не только повышает эстетическое качество опыта, но и создает пространство, в котором этот опыт можно безопасно прожить. Это потом здорово нам пригодится в открытых играх, где важно уметь оставлять эмоциональный багаж и не тащить его с собой из одной истории (или игры) в другую.

Польза нарративного подхода подтверждена множеством психологических исследований. Неважно, как и где вы рассказываете свою историю — в дневнике, в психотерапии, в общении с друзьями. Он помогает не только безопасно проживать сложный жизненный опыт, но и создавать сильное ощущение смысла.

Но также важно понимать и ограничения нарративного подхода.

Любая история — это всего лишь возможная интерпретация реальности, а не сама реальность.

Представьте, что на сеансе у психотерапевта вас вдруг осенило, что ваши страдания в настоящем как-то связаны с вашим прошлым. Например, вас в детстве часто критиковали родители, а теперь вы часто критикуете себя и других.

Стоит ли вам по-настоящему верить в такую историю о себе?

Я думаю, что нет, даже если в этой истории есть доля правды.

Если мы даже погоду не умеем предсказывать больше чем на неделю вперед, то как мы можем надеяться на то, что сможем найти реальную связь между событиями, которые разделяют десятки лет, да еще и в самой сложной на свете системе, такой, как наша психика, которая намного сложнее, чем земная атмосфера?

Нет, нарратив — это далеко не научная модель, и он не может претендовать на истину.

Я думаю, что нарративный подход так хорошо работает потому, что он создает для нас (иногда даже незаметно) отдельную реальность, в которой множество хаотичных событий вдруг

обретает смысл. Этот смысл в функциональном измерении не более реален, чем любое художественное произведение — он необязательно отражает объективные причины и следствия. Но в феноменальном поле этот смысл представляет из себя очень важное и вполне реальное переживание. И именно реальность этого переживания обладает в том числе и терапевтическим эффектом, который даже можно измерить в различных, уже объективных, исследованиях.

Можно сказать так: нарративный подход работает, но не потому, что обнаруживает реальное решение какой-то проблемы, а потому, что создает решение, которое ощущается как осмысленное.

И когда я предлагаю в нашей с вами песочнице не заниматься психотерапией, я имею в виду то, что мы не будем искать реальные решения реальных проблем, не будем пытаться спасти и излечить кого-то. Нет, это мы оставим специалистам. Мы просто будем искать осмысленные истории и игры — не более того.

Допустим, я расскажу вам такую историю о себе.

Девять лет назад я переживал тяжелейший развод. Это было худшее время за всю мою жизнь. Мы познакомились с Олей, когда мне было 17, поженились, когда мне было 19, и я всегда верил, что мы проживем вместе всю жизнь. Поэтому развод ощущался как конец жизни, как умирание, как крушение всех идеалов, как потеря всякого смысла.

Я много раз прокручивал историю наших с Олей отношений, выискивал ее и свои ошибки, думал о том, как все могло бы сложиться по-другому. И чем больше я обо всем этом думал, тем лучше понимал, что только так наша история и могла за-

кончиться, что не было никаких других вариантов. И поначалу вся эта логика неизбежной катастрофы вгоняла меня в депрессию, но потом в этой неизбежности стали появляться зачатки смысла и даже какая-то эстетика. Нет, мне не нравилось страдать. Но я впервые задумался о том, что, может быть, в страдании тоже есть своя красота.

Знаете, чем трагедия отличается от драмы? В трагедии плохой конец гарантирован. Что бы ни делал главный герой, он не сможет изменить свою судьбу. Но зачем тогда нам нужны все эти трагедии в искусстве, если в них буквально нет ничего хорошего? Зачем мы играем в игры, в которых нет никакой надежды?

Я предполагаю, что трагедии — это такие модели игр, которые помогают найти смысл там, где кажется, что его вообще быть не должно. И как раз поэтому трагедии помогают найти смысл в реальной жизни, а точнее, в наиболее хаотичных ее аспектах.

Мы редко ищем смысл жизни, когда нам хорошо — мы задумываемся о нем, когда нам больно. Но сначала может казаться, что смысл жизни — это что-то хорошее, какая-то позитивная идея, и как только мы эту идею найдем — она избавит нас от страданий. Мы часто даже не подозреваем, а может быть, просто боимся узнать, что если боль была частью вопроса, она может оказаться и частью ответа.

Сила историй, и особенно трагедий, не в том, что они избавляют нас от страданий, а в том, что они могут сделать наши страдания осмысленными.

И когда я все это осознал, когда увидел красоту в своей собственной трагичной истории, я наконец почувствовал себя

свободным. Свободным от необходимости проживать какую-то идеальную или даже просто нормальную жизнь. Я решил, что раз уж у меня не получится прожить счастливую жизнь, то, может быть, получится прожить интересную.

И, конечно, я решил разобраться в том, что такое "интересная жизнь" и какой она вообще может быть. И тогда я понял, что ответы нужно искать в искусстве и в играх. Теперь я пишу книгу и пытаюсь поделиться с вами ответами, которые я нашел с тех пор. А помогает мне в создании этой книги моя бывшая жена — вот такой вот интересный поворот. Теперь трагедия опять становится драмой — глобального хэппи-энда нет, но в повествовании появляются и светлые тона.

Является ли эта история правдой?

Да, все события в основе этой истории реальны, но это не единственно возможный сюжет и не единственно возможная правда. Как говорит Юнг, это скорее миф, который я рассказываю самому себе.

Я бы мог выстроить совершенно другой нарратив — например, о том, что у меня есть диагноз СДВГ, и всю свою жизнь я не мог сконцентрироваться на какой-то одной деятельности. Рассказать о том, как меня кидало от одного увлечения к другому, пока я не пришел к тому, что все их объединяло — к теме игр. И только тогда я наконец смог по-настоящему сфокусироваться на одной цели. И я даже смог написать книгу, что для человека с моим диагнозом весьма непросто.

Это другая история — тоже правдивая. И в ней тоже есть смысл. Получается, что смыслов может быть много?

Да, и каждый из них — это отдельная реальность. Еще один способ диссоциации. И это хорошо, когда этих реальностей много.

Но сначала я этого не понимал.

Сначала я пытался найти один главный сюжет для всей своей жизни. Я сделал простую вещь — выписал все основные и самые интересные события, которые мог вспомнить, а потом попытался понять, в какую форму их можно сложить. Я надеялся, что когда увижу какой-то общий рисунок и смысл, то смогу понять, куда двигаться дальше. И тут я столкнулся с первой неожиданностью — все эти события никак не складывались в одну историю.

Я обнаружил, что если хорошо покопаться в памяти, то можно найти очень много интересного материала. Проблема была в том, что чем больше я его находил, тем сложнее было выстроить все в один сюжет. Я видел логику в отдельных событиях и их сочетаниях, но общего смысла не возникало.

В какой-то момент я подумал, что нарративный подход просто не работает — жизнь слишком сложна и хаотична.

Но тогда я не понимал, что в песочницах может существовать много различных сюжетов, как и в Lego может быть бесконечное количество вариантов сборки.

Я также не понимал, что должен существовать баланс между интеграцией и диссоциацией. И если пытаться впихнуть все события в одну большую историю, то вместе с этим там окажутся и все эмоции, в том числе и самые разрушительные. Мой развод казался мне такой катастрофой как раз потому, что большая часть моей жизни существовала вокруг одного

смысла.

Потом я понял, что историй должно быть много. Какие-то сложатся, какие-то нет. Будут короткие рассказы и большие романы. Какие-то истории останутся скорее черновиками, а какие-то можно будет несколько раз переписать. И именно это многообразие возможных сюжетных линий и смыслов позволяет не делать ставку на что-то одно, не привязывать свои эмоции к одному, пусть и очень интересному нарративу.

Но кроме всего этого сюжетного многообразия я увидел в хаосе событий еще кое-что очень важное.

Ролевая игра

Когда я стал внимательно изучать свою жизнь глазами писателя, я понял, что не только не могу сложить все события в один внятный сюжет, но и не вижу себя во всем этом как одного понятного персонажа.

Хуже того, если я начинаю делить свою жизнь на разные истории, то получается, как будто многие из этих историй случаются с совсем разными героями.

Вот есть история о любви, где я трагичный персонаж. А есть история о творчестве, где я занимаюсь фотографией — в ней я замкнутый и мечтательный герой, которому никто не нужен и который просто получает удовольствие от своего дела. В другой истории я подросток, который любит играть в баскетбол, я капитан школьной команды, мне нравится быть лидером, нравится движение, скорость, противостояние с сильным соперником, крики болельщиков. Проходит много лет, и мне не хочется видеть людей, мне хочется, чтобы все оставили меня в покое — мне нравится читать, мне нравится писать, я живу в своем воображении, где спокойно и комфортно. Но уже через год я переезжаю в другую страну и устраиваюсь работать барменом — работа очень тяжелая, но она мне нравится. Мне нравятся люди, мне нравится веселье. Я падаю без сил после тяжелой ночной смены, но я чувствую себя живым.

Кто я? Какой характер у моего персонажа? Какие ценности? Какая мотивация?

Я не знаю.

Я даже иногда думаю, что моя личность как некий обобщенный образ — это не более чем иллюзия. Да, у меня одно тело,

одно имя, все воспринимают меня как одного человека — но это просто для удобства. А на самом деле есть много версий меня, которые даже я сам редко замечаю.

Да, у меня есть диагноз СДВГ, который, наверное, мог бы как-то это объяснить. Но СДВГ — это не болезнь, это просто особенность. Да, мой мозг чуть более пластичен и хаотичен, чем мозг нейротипичного человека. Но все-таки это тот же самый мозг. Да, мне сложнее жить одной жизнью и заниматься одной деятельностью долгое время. Да, я лучше вижу разные версии своей личности, но эти версии есть в психике любого человека — у меня просто есть что-то вроде увеличительного стекла.

На самом деле, каждый из нас, если приглядеться, бывает разным в разных жизненных ситуациях: на работе и в семье, в творчестве или в рутине, с друзьями или, наоборот, с неприятными нам людьми.

Даже современная наука уже рассматривает личность как динамическое Я, которое меняется в зависимости от контекста. Большинство научных подходов сходятся в том, что наша личность — это не что-то целое и неделимое. Ее можно рассматривать как какой-то конструкт, нарратив, удобную модель, социальный интерфейс, но точно не что-то фиксированное и заданное изначально. Возможно, поэтому сейчас набирают популярность различные психотерапевтические направления, которые используют диссоциативные техники и работу с субличностями (IFS, схема-терапия, юнгианский анализ).

Но мы давайте будем смотреть на все это с позиции искусства.

И тогда у нас может возникнуть вполне практический вопрос. В каких ситуациях нам стоит рассматривать себя как одного

героя, но с разными особенностями, а в каких случаях "переключаться" в другую, не похожую на нашу привычную личность, версию или роль? И что такое вообще наша привычная личность?

Как и в других аспектах игры, здесь не может быть готового и правильного ответа. Но как и раньше, нам стоит выбирать такой подход, который дает больше смысла (вспоминаем про осмысленную игру) и при этом учитывает различные риски.

Роль и вообще ролевая игра — это просто еще один способ диссоциации, способ разделения не только опыта, но и самого себя на автономные части. Это просто творческий и игровой инструмент, а к любому инструменту, на мой взгляд, лучше всего подходить прагматично.

Давайте попробуем разобраться на практике.

Представим, что ваш характер и поведение сильно меняются в зависимости от того, находитесь вы дома или на работе. Допустим, на работе вы честолюбивый и расчетливый, а дома, в семье, вы заботливый и веселый. Да, возможно, что если посмотреть на вас в целом — вы кажетесь сбалансированной личностью.

Но искусство не ищет сбалансированных персонажей, оно чаще ищет конфликт.

Искусство может увидеть, что ваша работа лучше подходит в качестве материала для истории — там уже в вашей мотивации и характере заложен конфликт, из которого, например, может вырасти какая-нибудь корпоративная драма, скажем, что-то в духе таких сериалов, как "Миллиарды" или "Индустрия". В таких историях у героев практически нет личной

жизни или она является просто фоном. Это не значит, что в реальной жизни вам нужно забросить семью и сконцентрироваться на работе. Нет, вы просто можете ограничить свою игру рабочим сеттингом и ставить ее на паузу, когда вы возвращаетесь домой. Это значит, что вы можете сознательно проработать для себя роль, в которую вы будете переключаться каждый раз, когда входите в офис или открываете рабочий компьютер. А потом вы можете выходить из этой роли, возвращаться к своей обычной личности, когда вы в кругу семьи и друзей.

В этом и есть главное преимущество диссоциации — вы можете выходить из игры или просто ограничивать риски не только в пространстве и времени, но и внутри собственной психики.

Но, допустим, вы любите рисковать и хотите совместить и работу, и дом в одной игре. Тогда вам, скорее всего, придется найти конфликт побольше, например, между потребностями вашей семьи и целями вашей карьеры. Да, это даст вам более сложную и, скорее всего, более интересную историю и роль, но в этой роли вам, возможно, придется совершить сложный выбор и столкнуться с тяжелыми последствиями этого выбора.

Такая игра может почти не оставить вам свободного и безопасного пространства для диссоциации. Теперь вы уже один и тот же герой в более сложном сеттинге. Но, возможно, вместе с повышенными ставками такая игра будет нести в себе и больше смысла.

Выбирать только вам.

Но еще мы можем на секунду забыть про все эти истории и посмотреть на ролевую игру немного с другой позиции — как бы из чистой песочницы. Можем даже допустить, что наша психика — это тоже своего рода песочница.

Смотрите, внутри нас мы почти всегда можем обнаружить своего рода хаос из самых разных мыслей, эмоций, фантазий. Иногда из этого хаоса возникают какие-то более устойчивые, но все же разные мотивации. Какая-то наша часть мечтает о путешествиях, а другая всеми силами держится за унылую работу. Одна часть хочет быть успешной, а другая — свободной. В один момент мы хотим играть, а в другой — нам хочется отключиться от мира.

Почему бы не посмотреть на все эти устремления как на потенциальные роли? Почему бы не дать всем этим частям возможность немного поиграть, чтобы понять, какие истории могут из них вырасти?

Нам необязательно начинать для этого новую жизнь.

Но можно немного поиграть в отдельную, изолированную от остальной жизни игру или хотя бы в модель игры, пусть даже в виде безобидной фантазии, которую вам хотелось бы однажды прожить. В этом же и есть смысл диссоциации.

И необязательно останавливаться на фантазиях. Почему бы не попробовать новое дело? Почему не устроиться на работу, которая не вписывается в вашу карьеру и вообще в долгосрочные планы, но при этом может быть вам интересна? Вы всегда можете вернуться к привычной траектории. Почему не пожить в другой стране полгода или год, не как турист, но и не оставаться там навсегда? Почему бы не начать новые отношения с человеком, который вам точно не подходит, но все же

чем-то вас цепляет?

Мы часто не соглашаемся на такие варианты как раз потому, что они "не попадают" в нашу привычную историю и не соответствуют нашему привычному образу себя. Мы не соглашаемся на них еще и потому, что боимся последствий, которые эти истории могут оказать на остальную нашу жизнь. А боимся последствий мы во многом потому, что привыкли видеть свою жизнь как одну большую и непрерывную историю, а себя — как целостную и максимально интегрированную личность. Мы даже не задумываемся, что это лишает нас гибкости и творческих возможностей.

Временные или экспериментальные роли возвращают нам эту гибкость и дают шанс прожить опыт, в котором мы часто себе отказываем.

Но есть еще один тип роли, который может почти мгновенно менять качество игрового опыта и даже смысл, не меняя при этом саму игру. Эту роль можно даже воспринимать как отдельную, очень мощную и полезную технологию диссоциации.

Роль второго плана

Помните, мы говорили про синдром главного героя?

На самом деле, за этим синдромом скрывается вполне нормальная вещь — видеть себя главным действующим лицом в любой ситуации. Это же логично, правда, ощущать себя в главной роли, если большую часть времени мы смотрим на жизнь своими собственными глазами, а не глазами другого человека?

Но позиция "от первого лица" и "главная роль" — это совсем не одно и то же. И когда мы это осознаем, перед нами откроется масса новых и очень интересных игровых возможностей.

Нам также может интуитивно казаться, что главная роль — это всегда хорошо, потому что она же "главная", а значит, это история про нас, а не про кого-то другого.

Но что если все-таки история не про нас?

Давайте рассуждать логически. Почему мы определяем какого-то героя как главного? Потому что он получает больше всех экранного времени? Или это всего лишь следствие, а не причина?

Герой становится главным, потому что участвует в главном конфликте в истории. Герой становится главным, потому что он совершает главный выбор в главном конфликте, и именно он столкнется с главными последствиями.

Если вы не участвуете в конфликте и не совершаете выбор в какой-то истории — вы не главный герой.

И если вы не осознаете это и продолжаете считать себя главным героем, то содержание вашей истории перестает соответствовать ее форме, и вы получаете бессмысленную игру. Или вы получаете что-то вроде фарса, трагикомедии или даже трагедии, где вы пытаетесь выдать себя за главного героя, по сути им не являясь.

С другой стороны, если это не вы совершаете выбор, значит, и не вы несете за него ответственность. И осознание этого может сильно изменить ваше отношение к какой-то ситуации. Бывает так, что мы очень сильно эмоционально вовлечены в какую-то историю, считая ее "своей". Но как только мы избавляемся от этой иллюзии, мы одновременно избавляемся от чувства ответственности за тот или иной исход. А вместе с этим нас отпускают и наиболее сильные и разрушительные эмоции, которые очень часто как раз и возникают, когда наши ожидания не соответствуют тому, что мы реально контролируем и на что можем повлиять.

Большинству из нас очень хорошо знакома роль второго плана, например, в историях про дружбу. Какие бы глупости не совершал ваш друг в своей истории, вы знаете, что это его или ее выбор. Вы советуете, поддерживаете, критикуете, иногда даже злитесь, но вы всегда оставляете за другом главный выбор и принимаете этот выбор, даже если с ним не согласны. И вы способны этот выбор пережить, потому что вы эмоционально отделены или отдалены от основного конфликта в такой истории.

Но есть множество других историй, в которых мы не соглашаемся на роль второго плана, даже если очевидно, что такая роль подходит нам лучше.

Хороший пример — воспитание детей. Казалось бы, пока вашему ребенку не исполнилось восемнадцать — все решения принимаете вы. Значит, получается, вы — главный герой? Но кажется, что эта необходимость принимать решения за ребенка просто функциональная — так безопаснее, эффективнее, проще.

А если мы посмотрим на отношения родителей и детей в различных художественных произведениях? Можете ли вы представить историю про детство и взросление, где главным героем будет взрослый? Вряд ли. Поступки и решения родителей в таких историях — это не настоящая главная роль, а скорее возможная основа для конфликта в сюжете. Ребенок взрослеет, пробует принимать решения сам, а родители ему часто в этом мешают. Если в такой детской истории родитель станет слишком уж "главным", это может привести к трагедии. И если в вашей реальной истории вам такая трагедия не нужна, то стоит задуматься.

Но в реальной жизни мы чаще всего это не учитываем. Родители обычно видят главными героями себя, а дети, особенно в подростковом возрасте, становятся кем-то вроде антагонистов. Это типичная история. Но должна ли она быть типичной для вас?

Для меня это совсем не философский вопрос — мне каждый день нужно находить общий язык с девочкой-подростком, которая обладает творческой натурой и весьма неуступчивым характером. Наверное, наша с ней жизнь даже стоит того, чтобы написать про нее отдельную книгу, но когда я представляю себе эту историю, я точно не являюсь в ней главным героем.

В английском языке роль второго плана звучит как supporting character — поддерживающий персонаж. И когда я смотрю на свою дочь глазами такого вот поддерживающего персонажа, это позволяет мне самому выдерживать те эмоции, с которыми в "главной роли" я бы просто не справился. Да, это дистанция. Да, это форма диссоциации. Но она не означает, что я перестаю быть родителем. Я все равно иногда принимаю решения, которые считаю правильными и которые я просто обязан принять. Мы спорим, ругаемся и обижаемся друг на друга. Проблемы и эмоции, с ними связанные, никуда не исчезают, но становятся более осмысленными.

Можно даже сказать, что роль второго плана — это одновременно и ролевая и нарративная форма диссоциации. Я дистанцируюсь от истории — она теперь уже не совсем моя. И я отказываюсь от главной роли в этой истории — я участвую в ней меньше, я не жду, что именно со мной должно что-то произойти. Я не ожидаю, что чего-то заслуживаю.

Еще интереснее роль второго плана выглядит в романтических историях.

Мы, мужчины, обычно играем активную роль в романтических отношениях, и эта активность может создавать (и обычно создает) у нас впечатление того, что это наша история, наш квест в поисках любви. Нам может казаться, что мы играем главную роль.

Но если мы посмотрим на искусство, то увидим, что в романтических историях чаще всего в главной роли оказывается женщина. И в реальной жизни, во всяком случае, в обществе, где мужчина и женщина обладают реальной свободой выбора, именно женщина принимает главное решение о том, со-

стоятся ли отношения. Да, мужчина тоже может играть главную роль, но потом, когда в романтическом сюжете уже наступила развязка, когда "и жили они долго и счастливо". А вначале все решает женщина.

Романтическая игра происходит по неписаным правилам, и роль второго плана для мужчины чаще всего является частью этих правил.

Если я привык проявлять активность и "завоевывать" женщину, то мне может казаться, что роль второго плана — это несправедливо. Но суть истории от этого не поменяется. И если выберут не меня, я обязательно увижу эту суть. И если я не принял эти правила заранее, меня ждет сильное разочарование — и это в самом лучшем случае. А роль второго плана освобождает меня от ненужных и неоправданных ожиданий и от того, какие эмоции они с собой принесут, когда столкнутся с реальностью.

Роль второго плана не означает, что я должен отказаться от активной позиции. Нет. Я просто больше не верю, что эта активность что-то по-настоящему решает. Это не более чем игра. Я могу принять ее правила, если игра обещает быть интересной, или отказаться, если кто-то использует эти правила ради какой-то другой цели, а не ради самой игры.

Хорошо, но как же любовь?

А какую любовь вы имеете в виду?

Бывает любовь как глубокая, эмоционально насыщенная и при этом очень осмысленная игра, в которую нравится играть обоим участникам. Правила такой игры я принимаю с удовольствием, даже если у меня не будет главной роли.

Но бывает и другая любовь. Она как идея, или скорее как фантазия, которую мы спешим проецировать на первого встречного, кто хоть отдаленно эту фантазию напоминает. Такая любовь — это идеализация. И когда мы вдруг обнаружим, что этот идеал не соответствует суровой правде жизни, это может привести нас к невообразимым страданиям. И это как раз тот случай, когда искусство нам не то что не помогает, а скорее вредит, потому что искусство мастерски умеет идеализировать почти любой опыт — и это может приводить к очень большим проблемам.

Ловушка идеализации

Если вы верите в большую, настоящую, всепоглощающую (выберите свой эпитет) любовь, то скорее всего потому, что вы проживали что-то подобное с героями своих любимых произведений. Если вы верите в настоящую дружбу, мечтаете о невероятных путешествиях или великих свершениях, то скорее всего потому, что искусство заразило вас этими мечтами.

Да, возможно, вы знаете или слышали о людях, которые прожили всю жизнь вместе, или о тех, кто пережил самые невероятные приключения, или о тех, кто совершил что-то невозможное. Но во-первых, эти случаи редки, а во-вторых, даже если эти примеры реальны, истории о таких людях все равно сильно идеализированы, а многие подробности, которые не соответствуют идеальному образу, попросту опускаются и забываются.

Я ни в коем случае не говорю о том, что мечтать и идеализировать жизнь — это всегда плохо. Но если вас увлекла какая-то идея и вы готовы следовать за ней хоть на край света, то хотя бы осознайте все риски и хоть на секунду допустите мысль о том, что эта идея может не иметь ничего общего с реальностью.

Жизнь очень редко похожа на героический эпос или историю о великой любви. Конечно, в ней есть место подвигам и приключениям, но все-таки жизнь — это не блокбастер. Жизнь — это скорее артхаус и вообще дикая смесь самых разных жанров.

Да, можно и нужно искать в жизни самую разную эстетику. Да, можно и нужно использовать самые разные произведения

искусства как референсы, вдохновляться ими, пытаться найти что-то похожее в реальности. Это все может сработать.

Но не всегда и не везде.

Если какая-то история не складывается, если смысл не возникает, если развязка оказывается не той, что вы ожидали — это еще не повод сомневаться в возможностях искусства, а скорее возможность увидеть сложную, хаотичную и неоднозначную эстетику жизни, которую редко встретишь в художественных произведениях.

Подумайте вот о чем.

Если команды лучших сценаристов способны раз за разом портить сюжеты (особенно концовки) самых дорогих фильмов и сериалов, то можете ли вы всерьез рассчитывать на то, что ваша личная история, которую вы почти не контролируете и которая возникает в большой хаотичной песочнице, будет обязательно похожа на ваши любимые произведения?

Разумно ли ожидать, что все герои в вашей истории (которые вообще-то даже не считают себя героями) будут обладать интересными характерами и актерскими способностями? Стоит ли надеяться на то, что любая выбранная траектория обязательно приведет к интересному развитию событий?

Надеяться всегда стоит, но сама надежда — это скорее модель игры, которая не всегда будет стыковаться с реальностью.

И идеализация — это тоже всего лишь модель игры.

Любая идеализация — это просто слишком сильная интеграция опыта, когда вы пытаетесь впихнуть всю сложность мира в одну простую идею. Занятие благородное, но чаще всего

безнадежное. Поэтому и бывает полезно и удобно держать под рукой различные технологии диссоциации. Если уж вы собрались что-то идеализировать — делайте это в безопасном периметре, наблюдайте иногда за собой со стороны или хотя бы напоминайте себе о том, что вы в этот момент скорее всего создаете искусственную реальность, в которой можно позволить себе потеряться, но ненадолго. Здесь не будет лишним сказать себе в очередной раз "это всего лишь игра".

Но диссоциация — это не единственный способ защиты от идеализации.

Осмысленная игра — это другой способ избежать ненужных проблем. Идеализация в данном случае — это просто форма (идея, мечта, образ), которая не всегда соответствует содержанию (реальному опыту). Идеализация — это попытка впихнуть содержание в неподходящую форму.

Если ваша любимая книга написана в жанре приключений, а ваша жизнь скорее напоминает камерную драму, то вы, конечно, можете все бросить и отправиться в рискованное путешествие, но абсолютно не факт, что вы получите ту историю, которую искали. Попытка думать, что вы каким-то образом "заслуживаете" интересной истории или большой любви или чего угодно — это очень опасная ошибка. Я, к сожалению, понял это на своем опыте.

Это подводит нас к третьему способу защиты от идеализации — вообще не начинать игру с общей идеи об игре. Не предполагать, что вы можете заранее знать, какой получится ваша история.

Иметь идеи — это хорошо, но, на мой взгляд, намного практичнее и безопаснее отталкиваться от того материала, кото-

рый у вас уже есть, и подбирать для него такую игру или историю, в которой этот материал будет работать. Начинать не с идеи, мечты или фантазии, а с интересных фактов, наблюдений и деталей.

Вообще в песочницах проще создавать истории снизу вверх, от частного к общему, не придумывая масштабные планы и сюжеты. А уже потом, когда история сложилась, вы скорее всего найдете в ней и сюжет, и идею, и смысл, и много чего еще. Жизнь может оказаться намного интереснее ваших ожиданий, но вы вряд ли сможете заранее предсказать, в чем это "интереснее" будет выражаться.

Лучше всего такой подход описывает Стивен Кинг в своей работе "Как писать книги". Это не просто книга о писательском мастерстве, это книга о творческом подходе к историям и о том, как их можно постепенно создавать почти из ничего. А еще о том, как они сами возникают из самых простых ситуаций. Более того, первая половина книги — автобиографическая, где как раз очень хорошо видно то, как писатель может находить эстетику в своей собственной истории. Я бы даже сказал, что это книга просто обязательна для прочтения всем, кто хочет использовать нарративный подход в своей жизни.

Если же попытаться как-то обобщить проблему идеализации и того, как ее избегать, то я предлагаю вам такую простую мысль.

Искусство бывает очень разным. И то искусство, которое нам может очень нравиться как читателям и зрителям, может быть совсем не тем искусством, которое подходит лично нам как главным или даже второстепенным героям. Эстетика наших любимых закрытых игр может не подходить для

нашей открытой игры, а попытка напрямую туда ее перенести может закончиться не очень хорошо. Поэтому важно в каждой отдельной игре искать свою эстетику и свой смысл исходя из того материала, который там уже есть. Но чтобы это получалось на практике, важно уметь отделять любую игру, даже открытую, от всего остального опыта, обращаться с ней как с отдельной реальностью — диссоциироваться в умеренном, творческом и контролируемом смысле.

Магическая зона

Самый лучший способ диссоциации — физический. Когда вы не просто представляете себе иную реальность, или придумываете историю, или играете роль. Когда вы не просто обращаете внимание на какие-то одни элементы реальности и игнорируете другие ее части. Лучше всего, когда меняется сама реальность.

Представьте себе, что вы идете по лесу и видите впереди пятно света. Вы продолжаете идти и в какой-то момент понимаете, что это свет от костра. Вы подходите все ближе, и до вас начинают доноситься звуки музыки. Потом вы видите, как пламя от костра пересекают тени, и вы догадываетесь, что это фигуры танцующих людей. Вы подходите еще ближе и уже различаете отдельные голоса. Вы ухватываете звучание мелодии и слышите смех людей.

Вы приближаетесь. Люди у костра замечают вас и приглашают присоединиться к ним. Они угощают вас едой и напитками и разговаривают с вами так, как будто вы давние друзья. Вам нравятся песни, которые они поют, и вы даже пробуете им подпевать. Вдруг кто-то тянет вас за руку, и вот вы уже двигаетесь в танце вокруг костра.

В каком-то смысле вы переместились в иную реальность. Изменились ваши ощущения и эмоции. Появилась новая эстетика. Вы делаете то, что в обычной жизни вам может казаться непривычным или даже неприличным.

Но как вы попали в эту реальность? В какой момент произошел этот переход?

В момент, когда вы увидели свет костра? Когда услышали музыку? Когда вас потянуло в сторону общего праздника? Или когда кто-то взял вас за руку? Сможете ли вы провести магический круг, который отделяет одну реальность от другой? Или это больше похоже на магическую зону, в которую вы незаметно погружаетесь?

В реальном мире обычно нет четких границ между различными открытыми играми. Есть своего рода транзитные зоны, незаметные переходы, порталы, знаки и символы, которые сообщают или тихонько намекают вам на то, что вы вот-вот попадете в иную реальность, где начинают работать другие правила.

Это может быть сообщение от друга, который зовет вас на интересное мероприятие. Свободное место за барной стойкой, как раз такое, чтобы увидеть человека напротив, с которым вам скоро предстоит познакомиться. Это может быть блокнот, который вам подарили на день рождения, или набор цветных карандашей, или фотокамера. Это может быть физическое место, в котором ваше состояние вдруг меняется, и вы не понимаете почему.

Это и есть магическая зона.

И эта зона, как вы уже поняли, очень важна. Она позволяет нам играть, забывая обо всем остальном, и она же сохраняет наш рассудок. Она дает нам возможность выразить себя и свои эмоции, но не дает этим эмоциям захватить и поглотить нас полностью и безвозвратно.

Это зона контролируемой диссоциации.

Некоторые зоны уже существуют в готовом виде и их можно найти, другие можно создать.

Магической зоной может быть ваш рабочий стол или скамейка в парке, кабинет психолога или танцпол в ночном клубе. Магазин, кафе, улица или даже целый город.

Песочница №3 — это всего лишь одна из таких зон. Во всяком случае, мне бы хотелось, чтобы она ею была. Она задумывалась как место, где вам необязательно оставаться наедине со своей игрой. Где есть с кем поделиться своим опытом и спросить дружеского совета.

Это место, где вы можете посмотреть на себя и на свою игру со стороны. Увидеть ее как зритель, может быть, иногда даже как критик.

Это место, где возможно примерить на себя роль творческого человека — рассказчика, писателя, режиссера, геймдизайнера. Где вы сможете создать набросок своей истории или прототип своей игры. Где легко будет на время отказаться от серьезности мира, но в то же время сохранить серьезность по отношению к собственной игре.

Это место, которое может организовать для себя любой из вас. Даже если вы найдете всего одного человека, кому интересно слушать ваши истории, а вам будет интересна его или ее жизнь — вы уже можете сделать из этого свою маленькую песочницу.

Если вы уже начали интуитивно ухватывать суть магической зоны и контролируемой диссоциации, то мы с вами можем вернуться к самому началу.

К определению игры.

Мы договорились называть игрой в смысле play любую активность, которая создает эстетический опыт. А игру в смысле game мы определяли просто как устойчивую и узнаваемую форму такой активности. Game — это форма, play — содержание.

Но теперь мы начинаем понимать, что игра — это не простая активность. И не всякое действие, которое дает эстетический опыт, сразу становится игрой. Игра — это активность, которая имеет место как бы в отдельной реальности. Или сама по себе ощущается как отдельная реальность.

Даже если игра открытая, как тот костер в лесу, и мы не можем сказать, где заканчивается одна реальность и начинается другая, у нас все равно есть как минимум ощущение того, что мы имеем дело с двумя разными мирами.

Но теперь, кроме ощущения, у нас есть еще и понимание.

Теперь мы можем сказать, например, так: игра (game) — это автономная реальность, взаимодействие с которой создает эстетический опыт.

Эта автономность может быть исключительно феноменальной, как, например, в ситуации, когда мы влюбляемся в кого-то. Вот вроде бы перед нами только что был обычный человек в обычном мире, но реальность вдруг кардинально меняется или ощущается по-другому, когда мы приближаемся к этому человеку.

Или автономность может быть сначала чисто функциональной, как в традиционных играх, где у нас есть игровое поле, правила, временные границы, а уже потом становится еще и феноменальной, когда мы погружаемся в сам игровой про-

цесс.

Уровень автономии тоже может быть совершенно разным. Закрытые игры более автономны, у открытых автономии меньше.

Но что нам дает это новое определение?

Если предыдущее определение просто обращает наше внимание на самый разный эстетический опыт, который необязательно является игрой, хотя и может стать для нее материалом, то новый вариант позволяет находить игры там, где мы их до этого не замечали.

Например, те же романтические отношения на первый взгляд не кажутся игрой, во всяком случае, в традиционном смысле этого слова, но когда ваш друг или подруга влюбляется, вы сразу замечаете, как этот человек теряет связь с реальностью.

Или, например, если мы посмотрим на различные субкультуры, то увидим, что многие из них буквально физически создают иную реальность. У них может быть свой язык, определенный стиль одежды, они часто противопоставляют себя остальному миру. Но думали ли вы о субкультурах в таком игровом смысле? Или вы привыкли к ним относиться просто как к сообществам с определенной системой ценностей?

Новое определение также помогает понять, получается ли у нас игра, если мы ее сознательно создаем. Если я пишу дневник, например, возникает ли у меня ощущение новой реальности? Если нет, то получается, я просто фиксирую события? Или даже если я заново проживаю какой-то эмоциональный опыт — это просто отдельные мгновения или из них возникает что-то большее? А если новая реальность возникает, то в

какой момент и в каких условиях?

Новое определение позволяет лучше видеть игровую сторону мира, потому что четче отделяет игровой слой от не-игрового. Оно также помогает смотреть на мир с позиции геймдизайнера, так как позволяет заметить момент, как на стыке формы и содержания возникает игра.

Но обо всем этом мы поговорим во второй книге, которая называется "Геймдизайн в песочнице". Там мы разберем множество практических примеров и самых различных жизненных ситуаций, в которых мы будем осознанно и целенаправленно искать или создавать для себя ту самую отдельную реальность и осмысленную игру в ней.

Продолжение следует